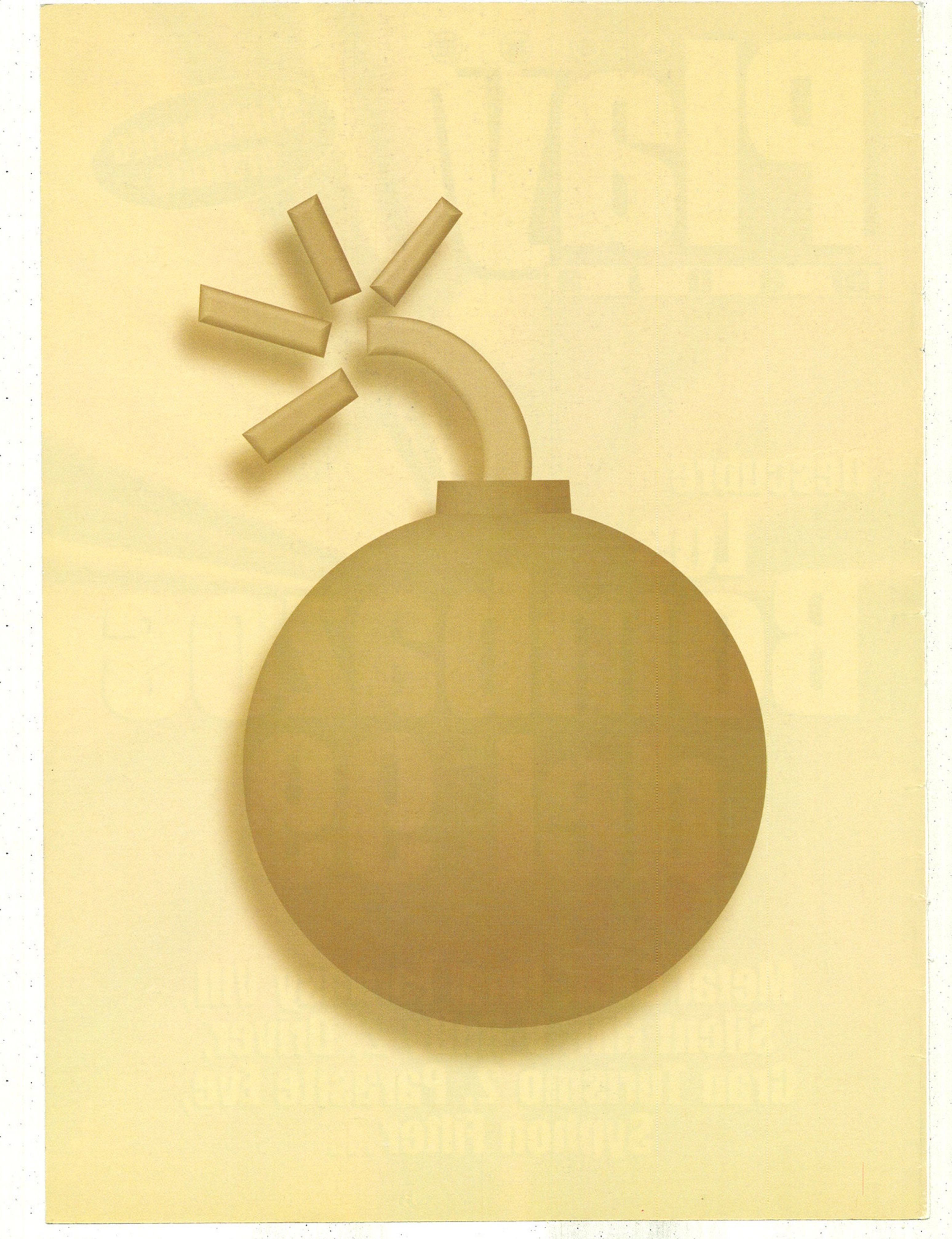


Suplemento gratuito

Descubre

Los Bombazos del 99

Metal Gear, Final Fantasy VIII, Silent Hill, V-Rally 2, Driver, Gran Turismo 2, Parasite Eve, Syphon Filter...



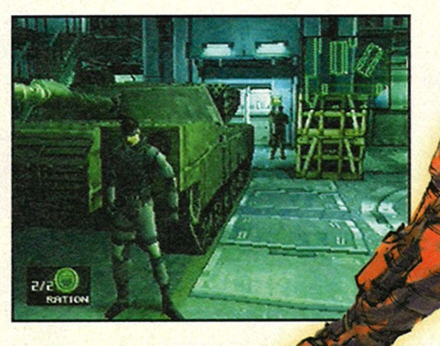
SUMARIO



La obra maestra de Konami

SUS PUNTOS FUERTES
- **Su revolucionario sistema de juego**
- **El extremado grado de realismo**
- **El indiscutible carisma de todos los personajes**
- **Su enfoque cinematográfico**

Su original planteamiento, sus elevadas cotas de realismo, sus muchas sorpresas y su genial plasmación gráfica harán de este *Metal Gear Solid* uno de los juegos más impactantes del año. No debemos olvidar que, además, va a estar traducido y doblado al castellano.



YA DISPONIBLE USA YA DISPONIBLE

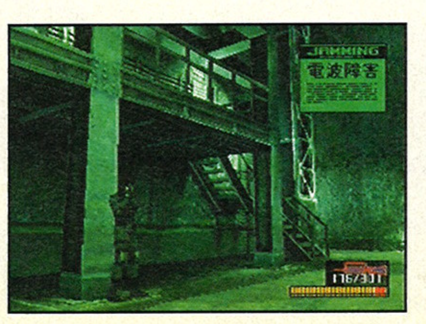
Pocos debéis ser ya los que no sepáis que *Metal Gear Solid* va a ser uno de los juegos más laureados del año en nuestro país. En Estados Unidos y Japón está arrasando (y eso que lleva más de tres meses en la calle), alcanzando cifras de ventas desorbitantes y copando el número uno de las listas de éxitos de la inmensa mayoría de las revistas.

Nosotros todavía tenemos que esperar un poquito más, ya que su lanzamiento se ha visto retrasado por problemas de última hora que han surgido en su traducción y doblaje a nuestro idioma. No obstante, la espera merecerá la pena, porque disfrutar de *Metal Gear Solid* en castellano es una oportunidad única para encontrarse con uno de los mejores juegos de la historia de PlayStation.

El espíritu del juego

Los japoneses, por si no lo sabéis, son unos profundos entusiastas de los ninjas,y del misterio y sigilo que rodea a estos pintorescos guerreros. Por eso no resulta extraño que esta parte de la cultura nipona haya incidido tanto en el desarrollo del juego, porque, como os comentamos en el reportaje del mes pasado, en *Metal Gear Solid* lo importante no será eliminar a todos los enemigos, sino pasar desapercibido sin que los soldados noten nuestra presencia, algo que es muy usual en los métodos de los ninja.

En base a esta original propuesta, los chicos de Konami idearon un sistema de juego que





***METAL GEAR SOLID* PRESENTARÁ UN ENFOQUE DIGNO DE LAS MEJORES PELÍCULAS DE ACCIÓN**

Los protagonistas:

















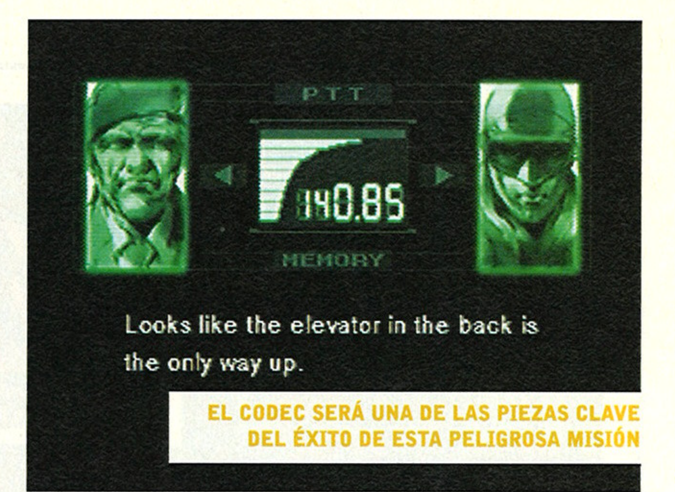








Metal Gear Solid presentará un elenco de personajes secundarios dignos de la mejor película de espías. Podremos diferenciar claramente dos bandos: por un lado los terroristas del grupo militar Fox Hound, liderados por Liquid Snake. Entre estos terroristas destacarán el pistolero Revolver Ocelot, el mutante Decoy Octopus, el chamán Vulcan Raven, el telequinético Psycho Mantis y la francotiradora Sniper Wolf.
Por otro lado, Snake, el protagonista, contará con la ayuda de Roy Campbell, que será su guía, la experta en armas nucleares Natasha Romanenko, y Meryl Silverburgh, que será su único aliado en la base. Gracias al Codec podrá contactar con otros personajes, como Mei Ling (experta en telecomunicaciones) o Master Miller, su mentor.



EL CODEC SERÁ UNA DE LAS PIEZAS CLAVE DEL ÉXITO DE ESTA PELIGROSA MISIÓN







A LO LARGO DEL JUEGO VEREMOS NUMEROSAS SECUENCIAS DE VIDEO QUE NOS ENSEÑARÁN LOS PELIGROS QUE ENTRAÑA EL PODER NUCLEAR

combina la acción y la infiltración a partes desiguales, es decir, prevalecerá evitar que nos descubran y atacar por la espalda sin hacer ruido sobre el disparo fácil y gratuito.

No obstante, a lo largo del juego nos encontraremos con situaciones, como por ejemplo los jefes finales, que nos obligarán a hacer uso de todo nuestro arsenal para derrotarles, presentando estos enfrentamientos una acción tan desbordante como espectacular.

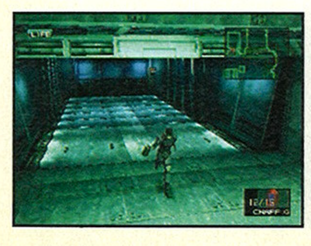
Es esta combinación acción-estrategia la que ofrecerá una experiencia totalmente nueva a los jugadores, porque si os habéis parado a pensar, casi ningún juego había ofrecido un planteamiento similar.

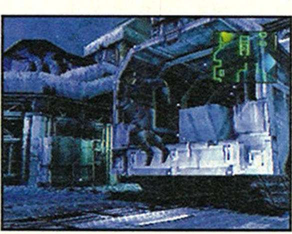
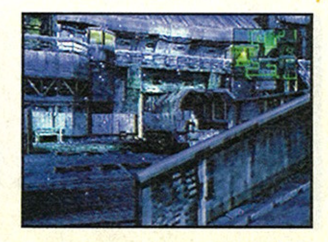
Si a esto le añadimos que poseerá un enfoque casi cinematográfico, que estará plagado de escenas de video basadas en el motor del juego que nos permitirán conocer más a fondo a los personajes y el entorno que nos rodea, y que lucirá un apartado gráfico de infarto plagado de detalles brillantes, os habréis dado cuenta de que Konami se ha esforzado al máximo para ofrecer a los usuarios una experiencia tan atractiva como sorprendente e innovadora.

Solo ante el peligro

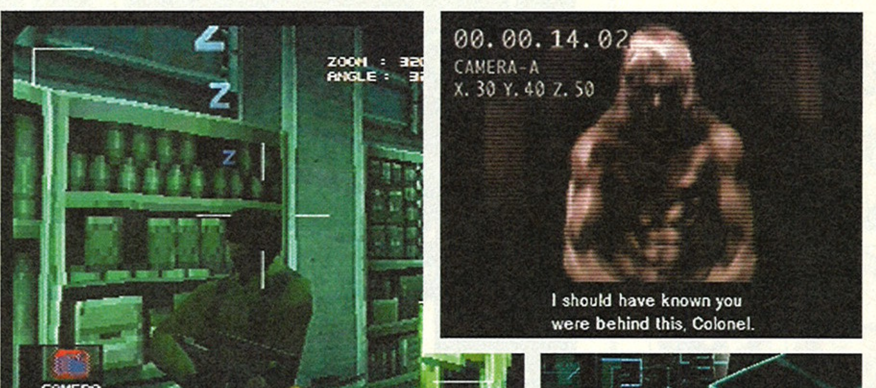
Una base nuclear situada en Alaska ha sido secuestrada por el grupo de fuerzas especiales Fox Hound, amenazando con lanzar un misil nuclear si no se cumplen sus demandas.

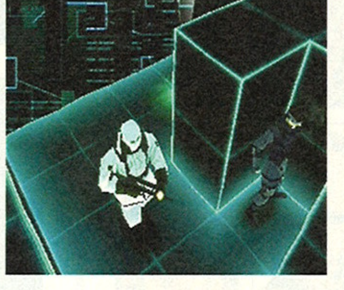
El gobierno recurre a Snake, un excomponente de dicho grupo militar, para que ponga fin a esta



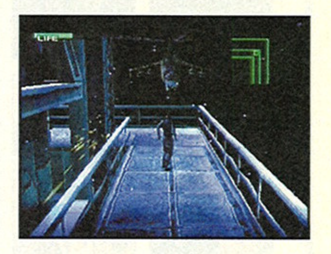
Modos extra: más posibilidades



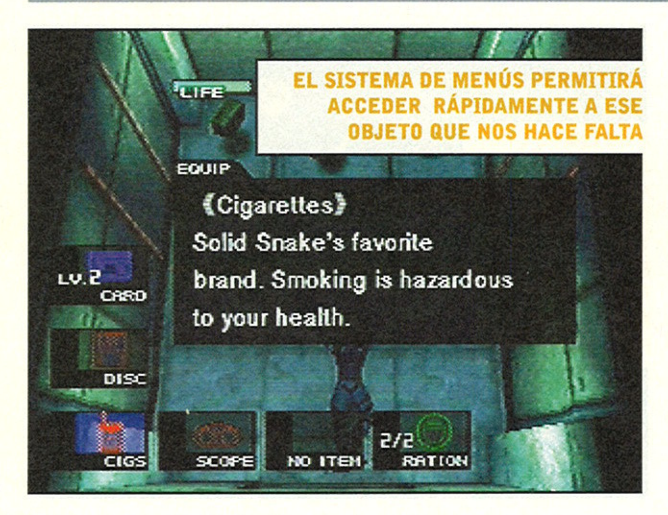


Antes de empezar el juego podréis disfrutar de una serie de opciones Extra que os permitirán entrenaros en el sistema de juego de *Metal Gear* o conocer, mediante una serie de secuencias de video, el misterio que rodea el secuestro de la base. Cuando completéis el juego, se abrirán nuevas opciones, como contemplar todas las secuencias de video del juego o revisar las posibles fotos que hayamos tomado durante la aventura. Sólo son una forma de ampliar aún más sus muchas posibilidades.





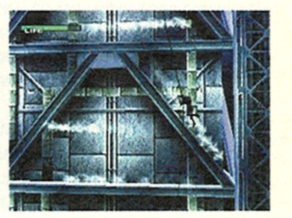




EL SISTEMA DE MENÚS PERMITIRÁ ACCEDER RÁPIDAMENTE A ESE OBJETO QUE NOS HACE FALTA

Minijuegos: sorpresas sin fin





Algunos momentos del juego presentarán unas características especiales que romperán con la dinámica de la aventura. Es el caso del interrogatorio, que presentará un sistema parecido a los juegos de olimpiadas (es decir, machacar los botones) o el Rappel, que os obligará a coordinar vuestras acciones para descender lo justo sin ser dañado por los disparos o por las tuberías.

peligrosa situación. Snake es infiltrado en la base por medio de un submarino, y a pesar de que no le vendría nada mal un arma, comienza su misión provisto de unos prismáticos y un paquete de cigarrillos.

A partir de este momento, necesitará buscar algunos objetos especiales y armas que le ayuden a avanzar en un entorno hostil.

Sin embargo, Snake no estará completamente sólo ya que el Codec, uno de los pocos dispositivos con los que cuenta desde el principio, le permitirá comunicarse con el alto mando de la misión y con algunos compañeros que le aconsejarán sabiamente, y con los que además entablará una amistad que a más de uno rozará su fibra sensible.

Algo más que simples detalles

Metal Gear Solid será, sin lugar a dudas, uno de los juegos mejor realizados a nivel técnico.

Por citar tan sólo un ejemplo que demuestre que nuestras palabras no son gratuitas, os diremos que el motor del juego es capaz de cambiar, con un suave giro, la vista pseudoaérea que preside casi toda la aventura por una vista frontal cuando nos acercamos a la pared sin notar, y esta es su



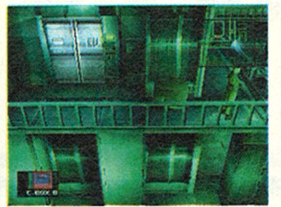






Curiosidades: más sorpresas aún





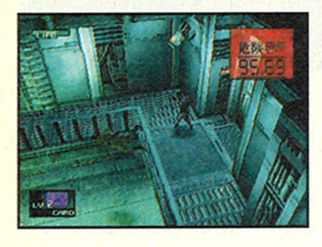
Metal Gear Solid encierra en sus escenarios un montón de situaciones divertidas y, hasta cierto punto, alocadas. Por poner un par de ejemplos, os diremos que Snake puede ocultarse dentro de algunas cajas y desplazarse más discretamente por la base. Por otro lado, podremos ver como unos lobos se encariñan con la coprotagonista del juego y admirar atónitos como de sus cabezas salen corazoncitos indicando su profundo afecto por la señorita. Si queréis conocer todos estos detalles, os recomendamos que esperéis al próximo número de PlayManía. Avisados quedáis...

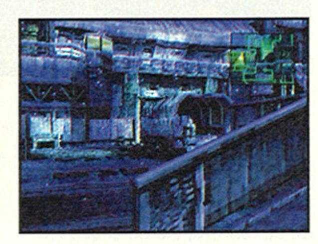


EN METAL GEAR SOLID ES PRIMORDIAL PERMANECER EN LA SOMBRA, FUERA DEL CAMPO DE VISIÓN DE LOS SOLDADOS



LAS ESCENAS DE VIDEO EN TIEMPO REAL LE OTORGARÁN UN ENFOQUE MUY REALISTA Y MÁS PROPIO DE LAS GRANDES PELÍCULAS DE ESPÍAS Y ACCIÓN QUE DE UN VIDEOJUEGO



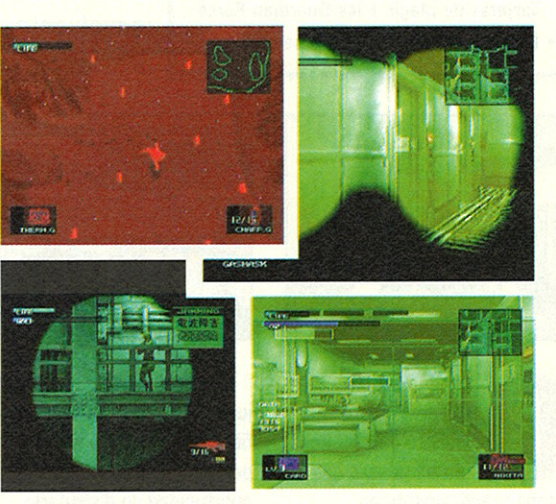


grandeza, un solo temblor o movimiento brusco en el entorno.

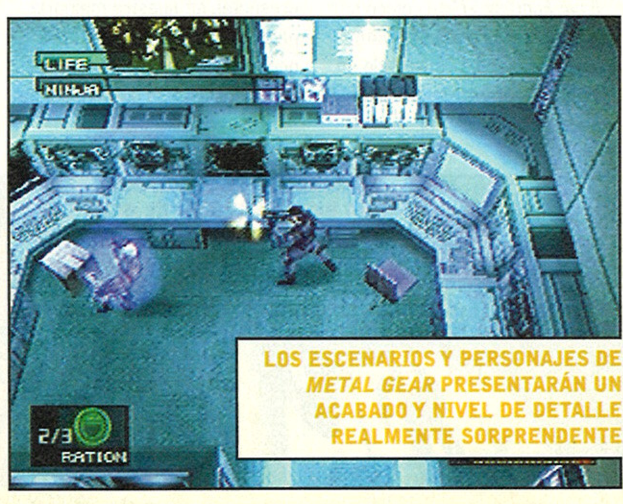
Por otra parte, los estudios que los chicos de Konami realizaron en Estados Unidos han permitido que el comportamiento de las armas y otros artefactos que aparecen a lo largo juego transmitan el mayor realismo posible. Este es el caso, por ejemplo, del rifle francotirador PSG1, modelo que en la vida real existe y que durante el juego podremos utilizar. Eso sí, el peso real de este arma requiere un pulso firme para poder apuntar correctamente, siendo mucho más difícil ser certeros con nuestros disparos si Snake está nervioso. Sólo os diremos que Snake podrá recuperar el pulso si consume alguna sustancia química que inhiba sus constantes vitales.

Esto es sólo una pequeña muestra de su desgarrador realismo que, sin duda alguna, va a ser uno de los principales culpables de que *Metal Gear Solid* llegue a lo más alto.

Las armas: el kit de supervivencia



Para sobrevivir, Snake tendrá que utilizar un buen número de armas, como un rifle de francotirador, dos tipos de lanzamisiles o una pistola con silenciador que, como ya os hemos comentado, encontrará repartidas por toda la base militar. También será necesario que recoja algunos artefactos, como un detector de minas, unas gafas de visión nocturna o una máscara anti-gas para superar las duras pruebas que le esperan a lo largo de su misión.



LOS ESCENARIOS Y PERSONAJES DE *METAL GEAR* PRESENTARÁN UN ACABADO Y NIVEL DE DETALLE REALMENTE SORPRENDENTE

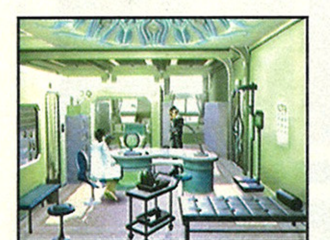
FINAL FANTASY VIII

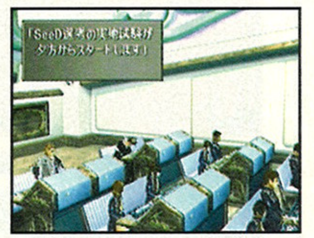
La secuela más esperada de todos los tiempos

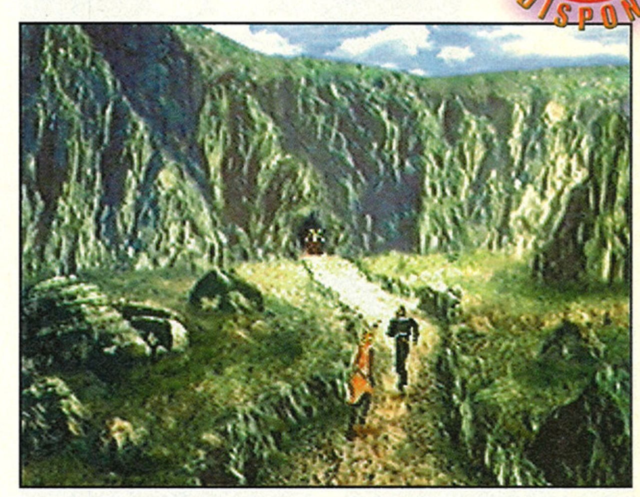
SUS PUNTOS FUERTES
- Su impresionante apartado gráfico
- Es *Final Fantasy*, el mejor Juego de Rol de todos los tiempos.
- Las nuevas incorporaciones, como las Tarjetas de Magic y los Guardian Force
- El estilizado diseño de los personajes

Estamos ante uno de los juegos más alucinantes del momento. En Japón ha sido literalmente barrido de las tiendas y no hay que buscar razones raras para comprenderlo. Ponerse a jugar es quedarse pasmado ante sus impresionantes escenas cinemáticas, sus deslumbrantes efectos gráficos y su envolvente historia. Hay que jugarlo para creerlo. Paciencia, que aún no tiene fecha de salida en España.

YA DISPONIBLE JAPON YA DISPONIBLE







Cuando *Final Fantasy VII* desembarcó en nuestro país, el Rol era un género que estaba prácticamente en "pañales" en PlayStation.

Pocas veces habíamos tenido el placer de disfrutar de un título con más de 60 horas de juego, con un despliegue gráfico sin precedentes y con un argumento tan cautivador como elaborado.

Final Fantasy VII se colocó por méritos propios en lo más alto del género y se ha convertido en el título de referencia obligada cuando se habla de Rol.

Además, logró lo que pocos juegos han conseguido: rozar las fibras sensibles de aquellas personas que han tenido la oportunidad de disfrutarlo.

Buena prueba de ello son sus extraordinarios protagonistas, que han sabido hacerse un hueco en el corazón de todos los jugadores.

Nombres como Cloud, Tifa, Aeris y Barret siempre estarán presentes en nuestra memoria, porque con ellos hemos tenido oportunidad de vivir una de las experiencias más grandiosas de nuestra vida.

La continuación del mito

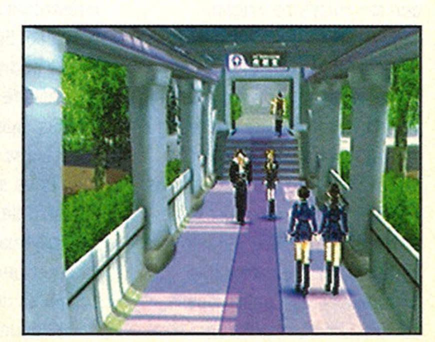
Pero el tiempo pasa, y no en balde. *Final Fantasy VIII* es ya un hecho en Japón desde el día 12 de febrero, día en el que los afortunados japoneses pudieron adquirir su copia.

El juego consta de cuatro CD´s, uno más que su antecesor, lo que ha incidido en su precio final, ligeramente superior a la media del resto de juegos. A pesar de este inconveniente económico, se estima que en el primer día de su puesta a la venta se vendieron más 2.700.000 copias del juego. Ahí es nada.

GRÁFICAMENTE, *FFVIII* SUPONDRÁ UNA REVOLUCIÓN EN EL ROL Y UNA RUPTURA FRENTE A SU ANTECESOR







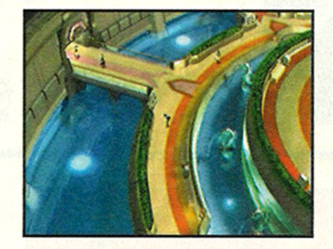
Las CG´s: espectáculo puro



La evolución que han sufrido estas secuencias cinemáticas respecto a su antecesor es, simplemente, increíble. Sólo con ver la intro del juego (la mejor que hemos visto hasta ahora) cualquiera puede darse cuenta de que está ante un título que pretende ser el mayor espectáculo dentro de los videojuegos. Lo mejor de todo es que a lo largo del juego os encontraréis con un número desorbitado de secuencias, a cual más elaborada y atractiva. Cabe destacar que una de estas CG´s ha sido utilizada para mostrar el potencial de PSX 2.



EN *FF VIII* LA COMBINACIÓN DE GRÁFICOS RENDERIZADOS Y POLIGONALES ALCANZA UNOS ENORMES NIVELES DE CALIDAD







PARA DESPLAZARNOS POR GALBADIA SERÁ IMPRESCINDIBLE HACER USO DE UN MAPA QUE SERÁ COMPLETAMENTE TRIDIMENSIONAL

Los japoneses, amantes de las colas, empezaron a agruparse en torno a las tiendas la noche del día 11 de febrero, guardando su turno pacientemente hasta el amanecer del día tan señalado...

Hoy por hoy es prácticamente imposible, (lo hemos comprobado personalmente), encontrar el juego en alguna tienda del Akihabara (el barrio de Tokio del videojuego).

Si tenemos en cuenta que *FF VIII* es uno de los juegos más esperados del año, estas escalofriantes cifras parecen mucho más lógicas. Además, los numerosos retrasos que ha sufrido (estaba previsto para las navidades del 98) han sabido caldear más el ambiente, consiguiendo que los japoneses se interesaran todavía más por el juego.

El argumento

Final Fantasy VIII no conserva, como es habitual en la saga, ningún personaje ni localización de su antecesor. Todo es completamente nuevo y, a la vez,

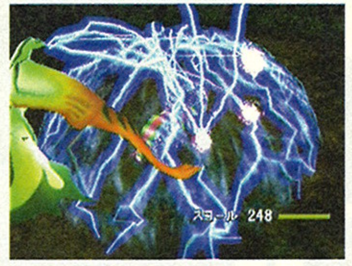


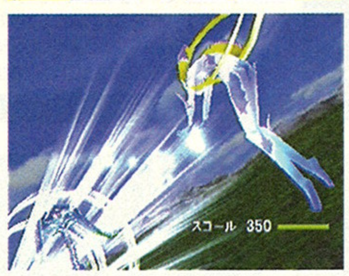
SU ESTÉTICA OCCIDENTAL SERÁ UNO DE LOS CULPABLES DE SU MASIVA ACOGIDA EN NUESTRO PAÍS.



Guardian Forces: las invocaciones de FF VII



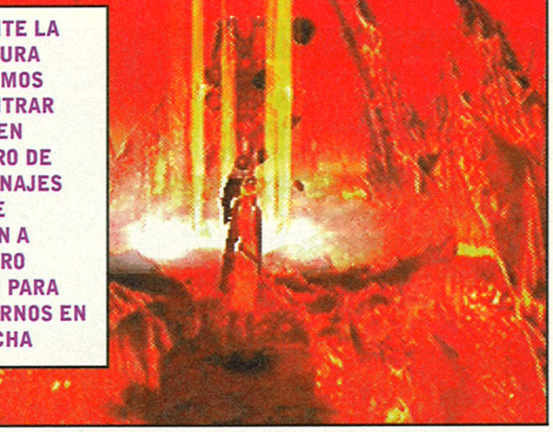






Los que hayáis tenido el placer de disfrutar de *FFVII* os estaréis preguntando qué ha pasado con las invocaciones, uno de los aspectos más impresionantes del juego. En *FF VIII* se llamarán Guardian Forces, y no consumirán puntos de magia. Para "llamar" a estos poderosos seres será necesario esperar a que se agote una barra de tiempo. Su puesta en escena es 10 veces más espectacular que en *FF VII*.







DURANTE LA AVENTURA PODREMOS ENCONTRAR UN BUEN NÚMERO DE PERSONAJES QUE SE UNIRÁN A NUESTRO GRUPO PARA AYUDARNOS EN LA LUCHA

POR EL MOMENTO, SUS NUMEROSOS CUADROS DE TEXTO PERMANECEN EN JAPONÉS, AUNQUE NADIE DUDA QUE EN NUESTRO PAÍS SALDRÁ TRADUCIDO

sumamente conocido, con este toque que sólo Square sabe imprimir a sus creaciones.

El argumento nos sitúa en Galbadia, un fantástico mundo que está a punto de sufrir un conflicto a nivel mundial organizado por la bruja Edea. En un intento de paralizar este enfrentamiento, los cadetes de la escuela militar Garden realizan una serie de misiones.

Dentro de este grupo de cadetes podemos encontrar a Squall Leonhart, el protagonista indiscutible de este capítulo, y a la bella Rinoa Heartilly, eje central del triángulo amoroso que constituye la trama central del juego.

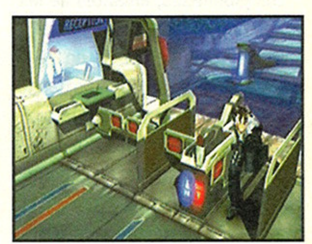
Como es habitual en la saga, encontraremos numerosos personajes secundarios que se unirán a nuestra causa, como Laguna Loire (un periodista que lucha contra el sistema que pretende implantar la bruja Edea) o personajes como Seifer que, por el contrario, intentarán poner fin a nuestra idealista batalla.

Las novedades

Como en todos los capítulos de *Final Fantasy*, Square se ha esforzado al máximo para ofrecer un completo abanico de sorpresas y novedades.

La más curiosa de ellas será la compatibilidad con el



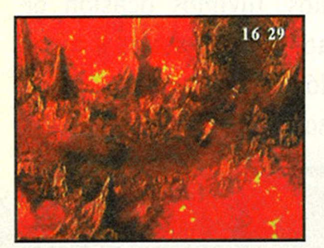


PocketStation, periférico que nos permitirá disfrutar de unos minijuegos que tienen como finalidad aumentar el nivel de experiencia de los personajes y aprender nuevos hechizos, todo esto sin necesidad de estar conectado a la consola.

Por su parte, el juego presentará un renovado apartado gráfico que destacará por su ruptura con los anteriores capítulos. *En FF VIII* todos los personajes y localizaciones gozarán de un aspecto mucho más adulto y occidental, dejando atrás ese look "superdeformed" que caracterizó a *FF VII*.

De igual modo, las escenas cinemáticas (como la intro) han sido potenciadas hasta límites inimaginables. El depuradísimo

CADA UNO DE LOS PERSONAJES DISPONDRÁ DE UN ARMA PROPIA, SIENDO LA MÁS LLAMATIVA LA GUNBLADE DE SQUALL





Rol clásico: combates por turnos







A pesar de presentar un despliegue gráfico sin precedentes y muy innovador, *FF VIII* respetará una de las bases más sólidas del RPG tradicional: los combates por turnos. Como sabréis, su sistema nos obliga a esperar nuestro turno para atacar, momento en el que un menú desplegable nos indicará que tipos de ataques podemos realizar. Este menú presentará nuevas opciones, como el comando Draw (similar a Habilidad Enemiga de *FF VII*) o Junk, que ya os explicaremos detenidamente cuando el juego llegue a nuestro país.

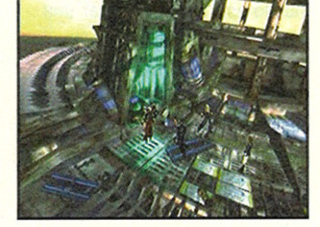






LOS VARIADOS ENFOQUES DE CÁMARA NOS PERMITIRÁN VER A LOS PROTAGONISTAS DESDE ÁNGULOS POCO USUALES EN LOS RPG









grafismo que desprenden todas estas secuencias marcarán un antes y un después en este apartado. Sólo con admirar su intro (ya lo haréis cuando llegue el momento) sabréis a que nos referimos.

Por su parte, el sistema de puntos de *FF VII* variará ligeramente. En *FF VIII*, los puntos de magia desaparecerán por completo, dejando su puesto a dos nuevas habilidades: el comando Draw y los Guardian Force.

El primero servirá para aprender los hechizos y técnicas de ataque de los rivales (algo así como el Comando Habilidad Enemiga de *FF VII*), mientras que el segundo nos permitirá invocar a unas poderosas criaturas (como en *FF VII*, salvo que el sistema para hacerlo es distinto).

Por último, los que hayan tenido el placer de jugar a su antecesor sabrán que a Square le encanta introducir minijuegos con los que prolongar aún más la vida de sus títulos. En *FF VII* fue el parque de atracciones Godsaucer el lugar donde se concentraban todos estos eventos extra, mientras que en *FFV III* este tipo de subjuegos se concentrará en un juego de cartas del tipo Magic muy completo.

Como podréis haber imaginado, *Final Fantasy VIII* tiene todas papeletas para convertirse en la nueva obra maestra del género.

V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION 2

Más emoción, más calidad, más jugabilidad, más Rally

SUS PUNTOS FUERTES
- Realismo y calidad gráfica.
- El editor de circuitos.
- Emocionante y rápido.
- Está cargado de detalles.

En un viaje relámpago a Lyon, ciudad francesa donde tiene su sede el sello Infogrames y el equipo de desarrollo Eden Studios, tuvimos ocasión de disfrutar de *V-Rally 2.* Hablamos con sus desarrolladores y jugamos a gusto con una alpha especialmente preparada para la ocasión. Os podemos asegurar que estamos ante uno de los bombazos de este verano.





El principal objetivo de los desarrolladores de *V-Rally 2,* ha sido corregir los defectos de la sensacional primera parte. Todo el trabajo inicial de diseño y desarrollo se centró en esta premisa. Aunque nada es así de sencillo.

Solucionar defectos incluye cambiar lo que estaba mal, añadir lo que se quedó fuera por falta de espacio, y ofrecer opciones nuevas, diferentes a las vistas en cualquier otro juego de coches.

Un control más asequible.

Así, se ha empezado por corregir las rutinas de colisión para que los vehículos sean más pesados y no salten por los aires a las primeras de cambio.

Por supuesto, el control de los vehículos es uno de los aspectos que más preocupa a los programadores y sobre el que no se va a dejar de trabajar hasta casi el último momento.

De todos modos, en la versión Alpha que pudimos jugar en Lyon se nota muy mucho este afán de lograr una conducción realista. El campeón del mundo Ary Vatannen se está encargando de ayudar en ellc a los programadores y es el primero en reconocer que el comportamiento de los vehículos es ahora mucho más fluido.

Este realismo se verá reforzado por las deformaciones de los vehículos: una de las promesas incumplidas del primer *V-Rally.*

Los coches se deformarán en 12 puntos diferentes y los chicos de Eden no descartan la posibilidad de que se puedan





EN *V-RALLY 2* SE HAN CORREGIDO LOS PROBLEMAS DE PESO DE LOS VEHÍCULOS: AHORA NO VUELAN



Eden Studios: Los responsables



Creada en 1998 por Stephane Baudet, Frederic Jay y David Nadal, Eden Studios es una compañía dedicada al desarrollo y diseño de videojuegos para Sony, Nintendo y sega.
La compañía está englobada dentro del Grupo Infogrames y sus componentes han trabajo en algunos de los proyectos más exitosos de la compañía de Lyon. Su primer juego propio fue la versión de *V-Rally* para Nintendo 64 y ahora están desarrollando nuevas tecnologías que harán de *V-Rally 2* un hito de la velocidad y que les ayudarán a colocar en lo más alto su próximo proyecto para PlayStation, al parecer, otro juego de velocidad. Este verano empezarán a trabajar en la nueva PlayStation 2.









PODREMOS MANEJAR A NUESTRO ANTOJO LAS ESPECTACULARES REPETICIONES DE LAS CARRERAS







AL TRATAR LA LUZ SE HA TENIDO EN CUENTA EL ÁNGULO DE INCIDENCIA DE LOS FAROS CON LA PANTALLA.

perder componentes: parachoques, alerones...

Por supuesto, golpes y deformaciones se acusarán a lo largo de la carrera de manera que se pierda estabilidad, falle el motor o la dirección se atranque. Como en los rallies de verdad.

Nuevos modos de juego, nuevas sorpresas.

Quizás la opción que más ansiosamente esperábamos todos en el primer *V-Rally* fuera el editor de circuitos que, al final, por falta de espacio, se quedó en la línea de salida. Ahora el juego va a contar con dos CDs y gran parte de la culpa la tiene el nuevo editor desarrollado para *V-Rally 2*.

Es de lo más completo y fácil de manejar que hemos visto nunca y no se limitará a ofrecernos la posibilidad de unir distintos tramos de pista, sino que nos permitirá modificar desde las curvas a la inclinación del terreno, pasando por el tipo de escenario y la superficie de la carretera. Podremos hacer circuitos o tramos de 40 kilómetros y será posible almacenar hasta 50 circuitos propios en tan sólo 7 bloques de la tarjeta de memoria. Además, estos circuitos estarán disponibles para generar nuestros propios campeonatos. Y es que en lo que respecta a modos de juego, *V-Rally 2* también va a estar bien servido.







LAS COLISIONES AFECTARÁN AL JUEGO DE MANERA QUE INCLUSO PUEDEN FALLAR LOS FAROS.

Los vehículos: Un alarde de calidad



Para el crear los gráficos de los coches se han empleado numerosas herramientas de diseño 3D e incluso se han creado herramientas nuevas especialmente pensadas para la ocasión por el departamento de nuevas tecnologías de Infogrames.

Habrá 18 coches con licencia oficial del Mundial de Rallies del 99, y 10 modelos más, clásicos de la competición, que podremos conseguir como bonificación a nuestros triunfos.

Lo coches han sido diseñados siguiendo consejos de los fabricantes y fotografías de los vehículos. Aparte de las deformaciones en tiempo real, veremos cómo los vehículos se manchan con el barro de la carretera y disfrutaremos de impresionantes juegos de luces, brillos y reflejos reales sobre las ventanillas y las carrocerías. Es de destacar el efecto de los faros que, además, mostrarán distintos reflejos según su ángulo con respecto a la pantalla. Las transparencias de las ventanillas nos permitirán ver los detalles interiores de los vehículos, como a los pilotos o la rueda de repuesto.

Los coches en el modo normal de juego están modelados con 600 polígonos, aunque en el modo donde sólo compite un vehículo la cifra aumenta hasta los 1200 polígonos, lo que nos permite disfrutar de una calidad de auténtico infarto.



PODREMOS VER CÓMO EL PILOTO GIRA LAS MANOS SOBRE EL VOLANTE Y CÓMO EL COPILOTO MUEVE LA CABEZA EN FUNCIÓN DE LA INERCIA DEL VEHÍCULO



Muchas son las ideas que los chicos de Eden tienen a la hora de buscar modos de juego innovadores, aunque ahora mismo lo que ya funciona ¡y de qué manera! es el modo para cuatro jugadores simultáneos.

Es alucinante comprobar que la velocidad permanece intacta, pese a aumentar el trabajo del procesador. Para conseguirlo se han eliminado detalles, pero sin que se aprecie pérdida de calidad. Verlo para creerlo.

El juego de los detalles.

Según palabras de David Nadal, Jefe de programación: *"Los buenos juegos son los juegos con muchos detalles"*. Pues bien, *V-Rally 2* tendrá detalles para aburrir.

Por poner algunos ejemplos os diremos que el agua de ríos y cascadas estará en movimiento, que al abollar el maletero veremos la rueda de repuesto, que la matrícula estará personalizada...

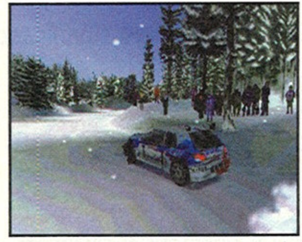
La mayoría de estos detalles son casi inapreciables y muchas veces sólo los veremos al disfrutar de las repeticiones.

Un elemento innovador y atractivo será la pantalla de selección de vehículos. Nada de coches girando en plataformas. Ahora veremos al vehículo en acción e incluso podremos probarlo antes de seleccionarlo definitivamente. Pero todavía hay más.

En el modo de juego para un sólo jugador, donde el rival será

LAS CARRETERAS PODRÁN TENER DISTINTOS PORCENTAJES DE NIEVE QUE AFECTARÁ A LA CONDUCCIÓN





Los circuitos: Como los de verdad



El juego tiene 92 tramos que recorrerán 12 países distintos y bajo todo tipo de condiciones meteorológicas. Los grafistas del equipo han acudido a estos países, han sacado fotos de los sitios más característicos y se han empapado de la luz y de las texturas características de cada región. Hay 11 artistas trabajando en todos estos detalles, teniendo en cuenta cuatro tipos de terrenos para cada localización y varios tipos de superficies

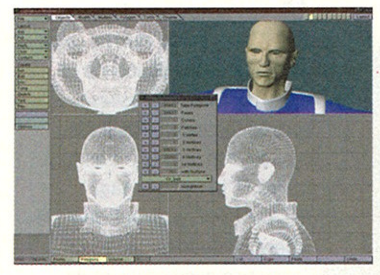
Pero si los entornos de los circuitos han sido cuidados con esmero, lo mismo puede decirse de los fondos, que se han diseñado como si fueran esferas, para que en ningún momento haya espacios negros. Así, si nos asomamos a un precipicio veremos que el escenario continúa por abajo. Todo un despliegue de medios que resulta de lo más espectacular.

Los pilotos: Un detalle de calidad

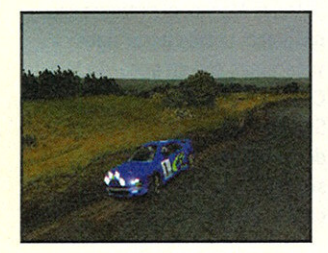
Uno de los detalles más espectaculares del juego es que podremos ver al piloto y al copiloto através de las ventanillas, aunque, desgraciadamente, mientras conducimos no vamos a tener mucho tiempo de fijarnos en el cuidado que se ha puesto no sólo en su plasmación gráfica, sino también en sus movimientos.

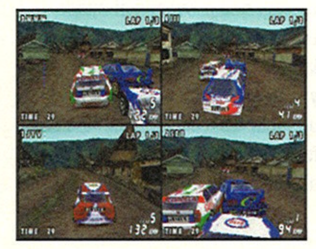
Cada uno de estos personajes está formado por una media de 70 polígonos y se mueven en función de la dinámica del coche: sus cabezas oscilan al tomar una curva o al frenar bruscamente.

No está de más señalar que también podremos escuchar las voces de los pilotos, los cuales pueden ser hombres o mujeres. La pena es que los comentarios no estarán traducidos al castellano.









el tiempo, podremos ver cómo la gente invade la calzada y sale corriendo al acercarse el coche, o incluso cómo nos tiran fotos, mientras un avión sobrevuela la pista y portando una pancarta con el nombre del líder.

Para este modo de juego habrá cientos de animaciones y detalles sin importancia aparente, pero que añadirán a la carrera de atractivos inesperados.

Los chicos de Eden no han escatimado en esfuerzos: ese fotógrafo que se juega el cuello frente a nuestros Focus tendrá al menos 300 polígonos...

Un juego sorprendente que a buen seguro se convertirá en uno de los bombazos de este año. Cualidades no le faltan.



ADEMÁS DEL MODO A PANTALLA PARTIDA PARA CUATRO JUGADORES, EXISTIRÁ TAMBIÉN UNA OPCIÓN PARA LINK CABLE

SILENT HILL

Descubre la verdadera esencia del miedo

SUS PUNTOS FUERTES

- La terrorífica ambientación visual y sonora.
- El elaborado e intrincado argumento.
- Los numerosos sustos y situaciones tensas.
- Los increíbles efectos de luz, como el sobresaliente efecto de la linterna.

Silent Hill acaba de ser editado en EEUU y lo hará muy pronto en Japón. En España no podremos disfrutarlo hasta el próximo verano, cuando Konami edite la versión europea (esperamos que esté traducida al castellano). Pero en PlayManía hemos tenido ya la oportunidad de jugar con esta impresionante aventura y os podemos asegurar que con ella vais a descubrir el verdadero significado de la palabra TERROR.







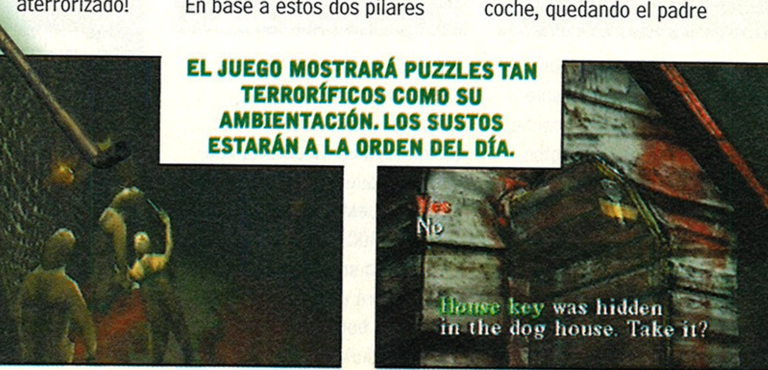
El género de las aventuras de terror (o Survival Horror, como se las denomina en inglés), cuentan con escasos representantes en PlayStation. Dejando a un lado a la aventura gráfica *D*, tan sólo la saga *Resident Evil* ha ahondado en la intención de hacernos pasar auténtico miedo delante de una consola.

Pero si el juego de Capcom te hizo temblar en algún momento y te dio más de un sustillo, espérate a ver este *Silent Hill*... te va a dejar auténticamente aterrorizado! Vamos, que los zombies de *RE 2* te van a parecer hasta simpáticos comparados con las criaturas que aparecen en este título de Konami.

Pero no creas que la compañía japonesa se ha limitado a esconder a algún que otro monstruo detrás de una puerta. No. Para la realización de esta aventura, Konami ha tratado de profundizar en las causas que provocan el miedo en las personas. Y ha llegado a la conclusión de que la oscuridad y la sensación de estar solo en un lugar desconocido son los dos factores que provocan una mayor ansiedad en los humanos.

En base a estos dos pilares del miedo, los chicos de KCET (Konami Computer Entertainmet Tokyo) han recreado con un gran lujo de detalles un pueblo norteamericano imaginario, sobre el que han situado un plantel de personajes con un carácter muy marcado y han elaborado un argumento digno de la mejor película de terror.

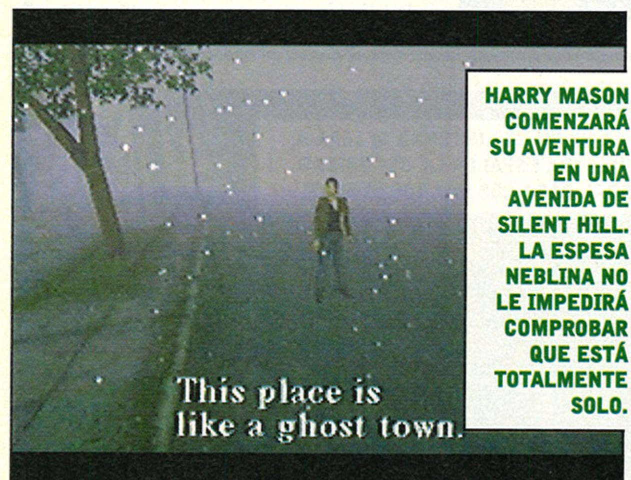
COMIENZA LA HISTORIA. Harry Mason, el protagonista del juego, decide pasar unas vacaciones con su pequeña hija Cheryl en un pueblecito llamado Silent Hill. A pocos kilómetros del mencionado pueblo, Harry y su hija tienen un accidente de coche, quedando el padre



EL JUEGO MOSTRARÁ PUZZLES TAN TERRORÍFICOS COMO SU AMBIENTACIÓN. LOS SUSTOS ESTARÁN A LA ORDEN DEL DÍA.

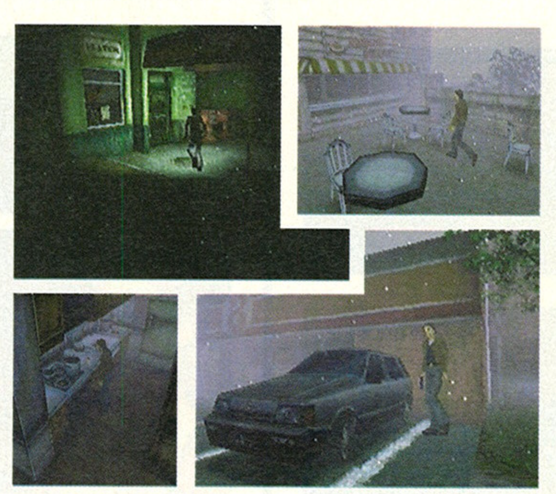


COMO EN LAS PELÍCULAS DE TERROR, HABRÁ SITUACIONES EN LAS QUE NOS ENFRENTAREMOS CON SERES HORRIPILANTES.



HARRY MASON COMENZARÁ SU AVENTURA EN UNA AVENIDA DE SILENT HILL. LA ESPESA NEBLINA NO LE IMPEDIRÁ COMPROBAR QUE ESTÁ TOTALMENTE SOLO.

Silent Hill: Un pueblo de verdad



Los creadores de *Silent Hill* viajaron hasta Estados Unidos para estudiar de cerca una serie de pequeñas localidades que servirían de base a su fantasmagórico pueblo. De este modo, durante el juego podremos encontrar supermercados (muy parecidos a los 7 Eleven), heladerías con su propia terraza veraniega o la típica cocina-office americana. Gracias a este tipo de detalles, *Silent Hill* será uno de los juegos de terror mejor ambientados de cuantos podáis haber visto... o imaginado.



GRAN PARTE DEL JUEGO TRANSCURRE EN LA OSCURIDAD. HARRY TENDRÁ QUE UTILIZAR UNA LINTERNA PARA ENCONTRAR A SU PEQUEÑA HIJA.

inconsciente tras el impacto. Cuando despierta, comprueba con asombro que Cheryl ya no está a su lado. Harry sale del coche y comienza a buscar a la niña, pero Cheryl no aparece por ningún lado, por lo que decide ir a echar un vistazo por el pueblo. Y cuál es su sorpresa cuando, al llegar a Silent Hill, se encuentra con un pueblo inerte, sin ningún indicio de vida... Y aquí es donde tú entras en acción.

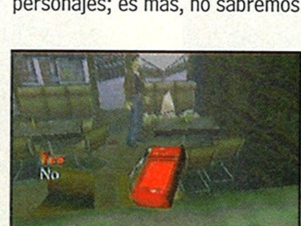
No vamos a profundizar más en el argumento para no desvelarte ninguna de las numerosas sorpresas que te aguardan en el juego y que comienzan prácticamente en el momento en que acaba la intro. Pero sí vamos a decirte que este es el punto de partida de una pesadilla en el más estricto sentido de la palabra, una pesadilla que no dejará de jugar con la mente de la persona que se ponga delante de la consola.

Sí, porque *Silent Hill* nos hará dudar ante la propia evolución del argumento y ante el extraño comportamiento de algunos personajes; es más, no sabremos si estamos viviendo un sueño o si, por el contrario, lo que nos acontece es la cruda realidad.

SOLO EN LA OSCURIDAD.

Uno de los aspectos más relevantes del juego será la contínua presencia de la oscuridad. Sin saber porqué, de repente, un oscuro manto puede ocultar la luz del día en unos segundos, sumiendo a Silent Hill en la más profunda de las tinieblas.

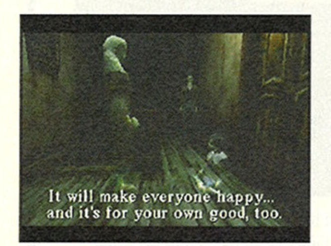
De esta forma, para que Harry consiga encontrar a su







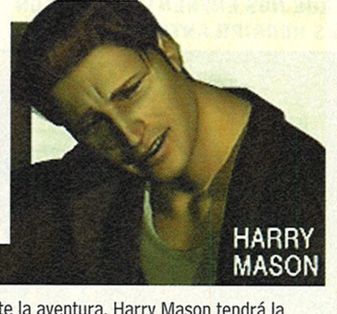




No todo serán monstruos horribles...







Durante la aventura, Harry Mason tendrá la oportunidad de conocer a los supervivientes de *Silent Hill.* Algunos de ellos, como la enfermera Lisa Garland o la oficial de policía Cybill Benet, le ayudarán a buscar a su hija, mientras que otros, como Dahlia Gilespie, le darán información sobre lo que realmente está aconteciendo en Silent Hill.







LA LUZ DE LA LINTERNA DEJARÁ A NUESTRA ESPALDA LA OSCURIDAD. IDEAL PARA LOS BUENOS SUSTOS.

hija tendrá que deambular por el lóbrego pueblo contando tan sólo con la ayuda de una minúscula linterna, que apenas es capaz de arrojar un tenue rayo de luz sobre las inhóspitas calles.

En su camino se encontrará con un puñado de seres que destacarán por todo menos por sus buenas intenciones y deberá atravesar un buen número de localizaciones extraídas de las mejores películas de terror.

Afortunadamente, para hacer frente a los aterradores monstruosos que pueblan Silent Hill, (que harían palidecer al mismísimo Jason de Viernes 13), Harry encontrará unas cuantas armas y numerosos objetos diferentes que le serán de suma utilidad.

EL APARTADO SONORO.

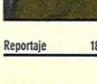
Como es lógico, la música y los efectos de sonido también juegan un papel crucial en la historia para subrayar los momentos de tensión. Gritos que surgen de la nada, cristales que se rompen a nuestras espaldas, golpes que provienen del interior de los muebles, llantos y gemidos que te harán un nudo en la garganta... en fin, un catálogo de escalofriantes efectos acompañarán a la banda sonora más terrorífica que hayas escuchado jamás en tu PlayStation.

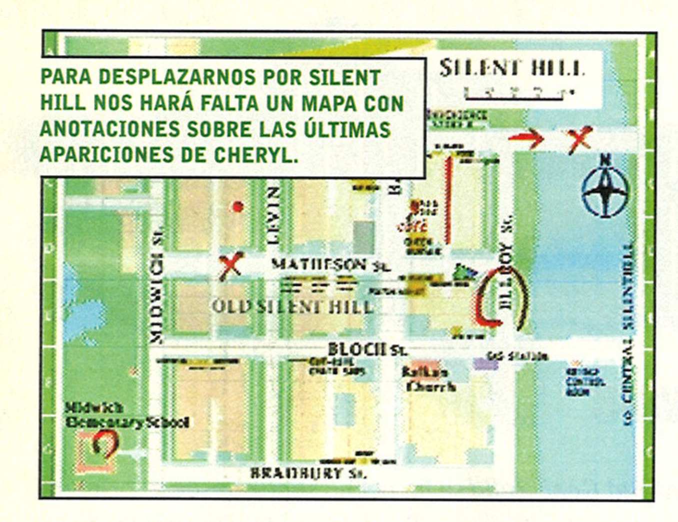
Por todo esto ya te habrás percatado de que, por mucho que te contemos, no vamos conseguir transmitirte la tensión que encierra este juego. Tan sólo te diremos que para "disfrutarlo" a tope, lo mejor que puedes hacer es jugarlo solo y en una habitación completamente a oscuras. Entonces sabrás lo que significa pasar MIEDO con un juego.



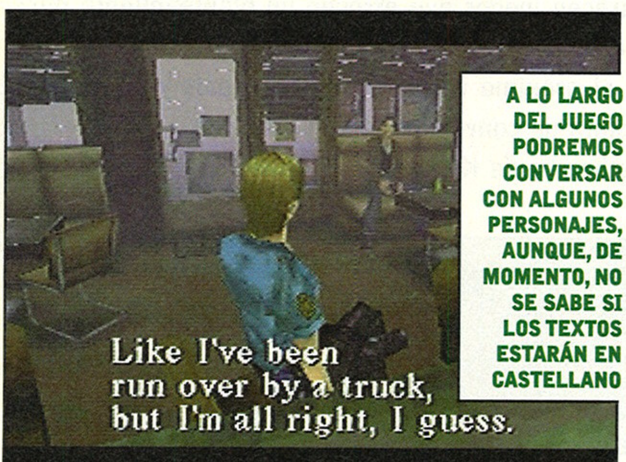


BUSCAR A CHERYL NOS OBLIGARÁ A ENTRAR EN NUMEROSOS EDIFICIOS CARGADOS DE SORPRESAS



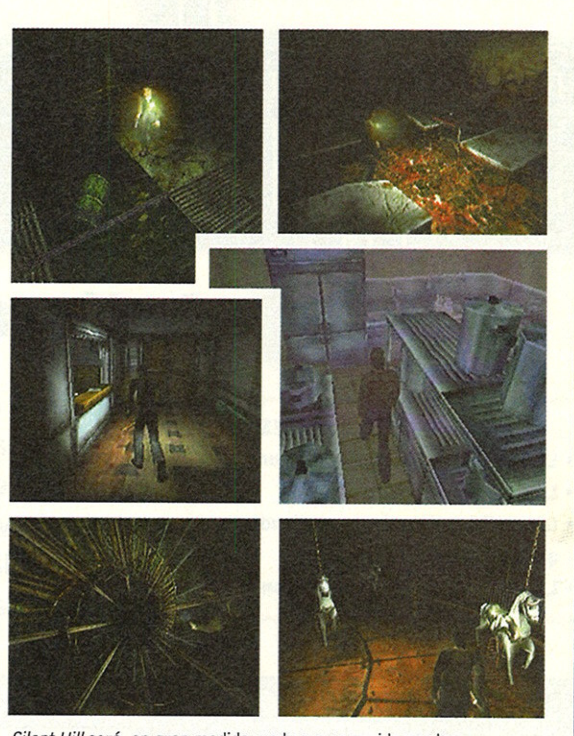


PARA DESPLAZARNOS POR SILENT HILL NOS HARÁ FALTA UN MAPA CON ANOTACIONES SOBRE LAS ÚLTIMAS APARICIONES DE CHERYL.

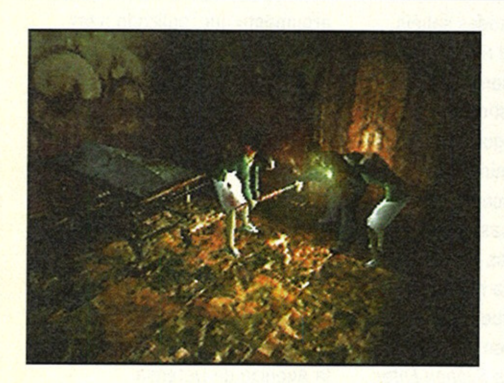


A LO LARGO DEL JUEGO PODREMOS CONVERSAR CON ALGUNOS PERSONAJES, AUNQUE, DE MOMENTO, NO SE SABE SI LOS TEXTOS ESTARÁN EN CASTELLANO

Los escenarios: del cine a la consola



Silent Hill será, en gran medida, un breve recorrido por los momentos claves del cine de terror actual. Localizaciones como los pasillos de un colegio (a oscuras, claro), una tétrica escalera de caracol, un siniestro hospital o un demoníaco parque de atracciones ya las hemos visto en el cine, pero nunca en un videojuego. Gracias a todos estos "extractos cinematográficos" *Silent Hill* promete ser un gran pasaje del terror del que no querréis despegaros.





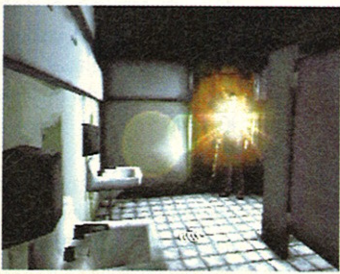
LAS CÁMARAS SEGUIRÁN LA ESTÉTICA DE LAS GRANDES PELÍCULAS DE TERROR, ACENTUANDO DE ESTE MODO LA TENSIÓN





La linterna: un elemento fundamental en el juego





El motor del juego ha sido construido tomando como base el efecto de luz de una linterna. De este modo, los efectos de luces y sombras se convierten en el eje central de toda la aventura.

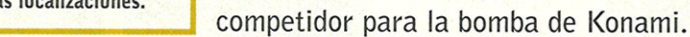


Syphon Filter

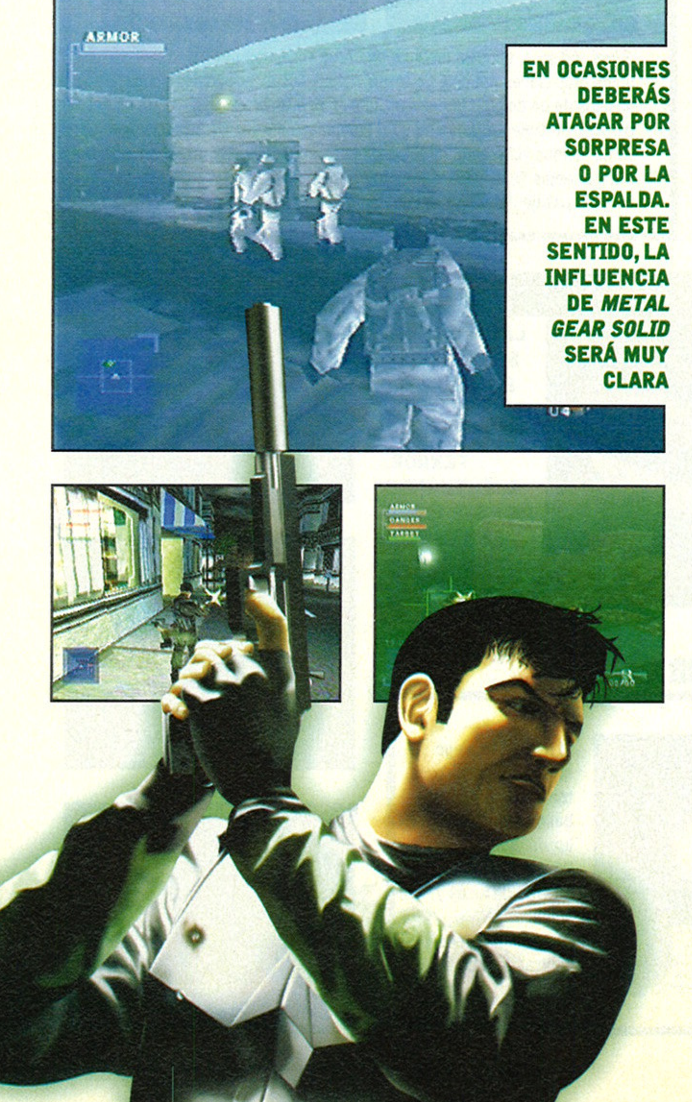
Acción salvaje

SUS PUNTOS FUERTES
- La variedad de los objetivos a cumplir.
- La cantidad de armas.
- Las realistas situaciones que tendremos que afrontar.
- Las cinematográficas localizaciones.

La influencia de *Metal Gear Solid* se ha hecho sentir desde el primer momento y ya aparecen juegos que ofrecen un planteamiento muy similar. Este es el caso de *Syphon Filter,* un juego que Sony pondrá a la venta el próximo verano en nuestro país y que tiene toda la pinta de convertirse en un durísimo competidor para la bomba de Konami.



YA DISPONIBLE USA YA DISPONIBLE



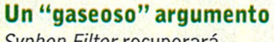
EN OCASIONES DEBERÁS ATACAR POR SORPRESA O POR LA ESPALDA. EN ESTE SENTIDO, LA INFLUENCIA DE *METAL GEAR SOLID* SERÁ MUY CLARA





Como todos sabéis, *Metal Gear Solid* va a suponer una auténtica revolución dentro de los juegos que podríamos denominar de acción.

Su realista concepto ha creado una innovadora base que muchas compañías han tomado como ejemplo a la hora de desarrollar sus nuevos proyectos. Un buen ejemplo de este fenómeno es *Syphon Filter*, título programado por 989 Studios que abordará este género desde una perspectiva diferente pero que, al mismo tiempo, presentará un buen número de pinceladas realistas muy en la línea del título de Konami.



Un "gaseoso" argumento

Syphon Filter recuperará algunas de las pautas clásicas del cine de acción para construir en torno a ellas un elaborado argumento que, aplicado a las consolas, resulta más atractivo de lo que cabría esperar.

Syphon Filter no es, ni más ni menos, que el nombre de un gas letal que una banda de terroristas tiene previsto diseminar por todo el mundo si el gobierno de los Estados Unidos no accede a sus peticiones.

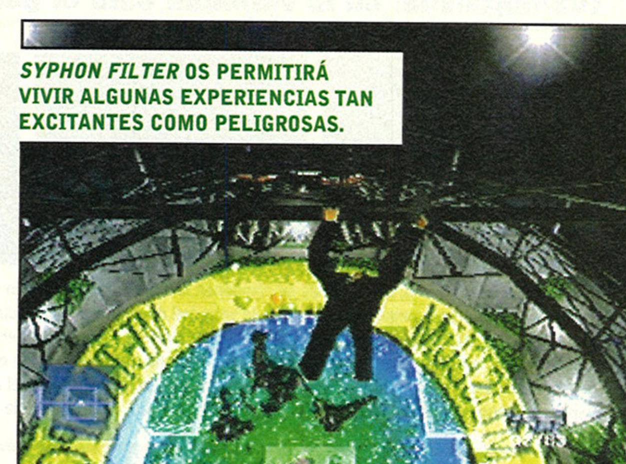
Ante esta situación de alarma, la Agencia de Defensa norteamericana decide recurrir a Gabriel Logan, un superagente con un completísimo entrenamiento, para que de caza a todos los terroristas que están poniendo en peligro a la población.

En esta peligrosa misión Gabriel Logan cuenta con la ayuda de Lian Xing, una experta en telecomunicaiones que le irá informando de todos los objetivos que debe cumplir por medio de un pequeño transmisor

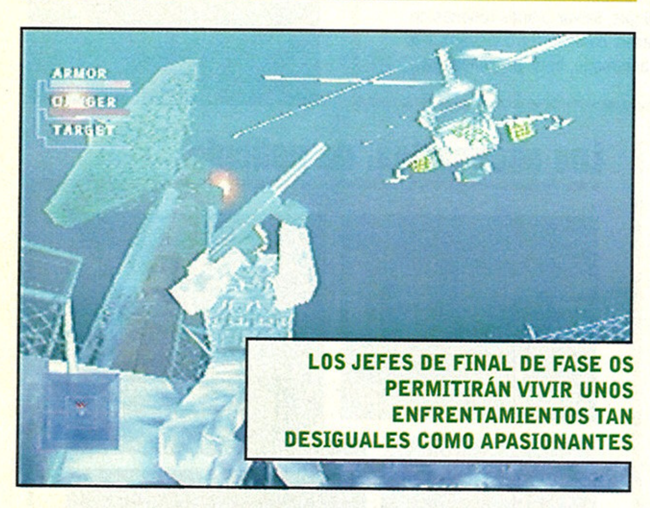
La compañía: 989 Studios



989 Studios es una compañía perteneciente a Sony Computer Entertainment y tiene en su haber títulos como *Jet Moto*, *Twisted Metal* o los más recientes *Running Wild* y el sobresaliente *Coolboarders 3*. Cuenta con una división deportiva que ha creado, entre otros, títulos como *NHL Face Off* o *NFL Gameday*. Su volumen de lanzamientos le ha convertido en la tercera compañía más importante dentro de Estados Unidos, y en la actualidad son una de las bazas más importantes de Sony. Syphon Filter es, por el momento, su juego más sorprendente.



***SYPHON FILTER* OS PERMITIRÁ VIVIR ALGUNAS EXPERIENCIAS TAN EXCITANTES COMO PELIGROSAS.**

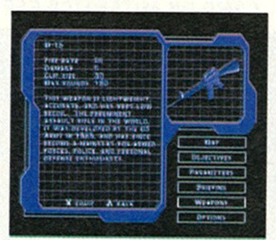


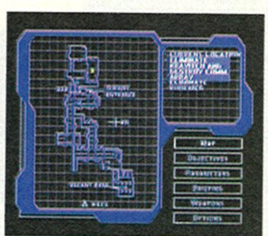
LOS JEFES DE FINAL DE FASE OS PERMITIRÁN VIVIR UNOS ENFRENTAMIENTOS TAN DESIGUALES COMO APASIONANTES





Los menús: todo bajo control

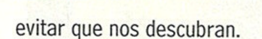




Durante el juego podremos acceder a una serie de menús que nos permitirán controlar el estado de nuestro armamento, los objetivos que tenemos que cumplir e incluso las órdenes del alto mando. Como complemento a estos menús, podremos encontrar un detallado mapa que nos servirá para guiarnos por las intrincadas localizaciones y, de paso, averiguar la localización exacta de nuestro próximo objetivo. Aunque puede parecer absurdo, utilizar a menudo estos menús puede marcar la diferencia entre acabar con éxito la misión o morir en el intento. Es de suponer que los textos estarán en castellano.

(muy parecido al Codec de *Metal Gear Solid*).

Sin embargo, durante el desarrollo de esta operación se tendrá que enfrentar a situaciones que no estaban previstas en su misión inicial, tales como secuestros o infiltraciones en bases enemigas.

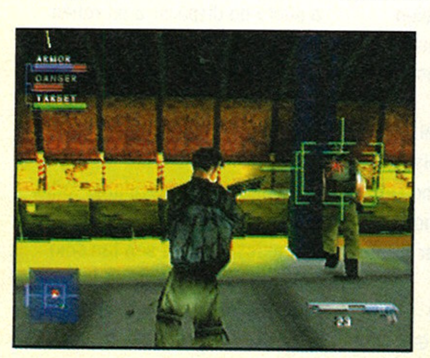


El concepto del juego

Como ya hemos dicho, *Syphon Filter* será un juego realista en la medida que así lo imponga el nivel en que nos encontremos. De este modo, en ocasiones nos veremos obligados a eliminar a todos y cada uno de los terroristas, mientras que en otras situaciones tendremos que evitar que nos descubran.

Dicho así, os puede sonar a *Metal Gear Solid*, pero no es así. En casi todos los momentos del juego prevalecerá la acción y el disparo sobre el sigilo y la infiltración, siendo su concepto de acción distinto a lo que hemos podido ver en este tipo de títulos. No se trata de disparar a lo loco y a todo lo que se mueva (que en gran medida es lo que ofrecían los juegos de acción), sino que ofrecerá una dimensión mucho más realista y estratégica, como, por ejemplo, apuntar a la cabeza y acabar con el enemigo de un tiro certero.

Además, las numerosas armas que podremos recoger por el

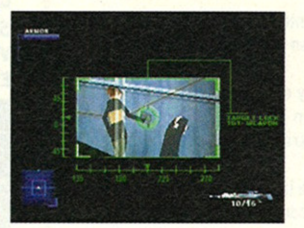


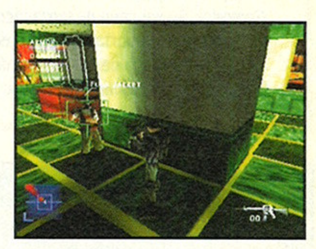


LA VARIEDAD DE SITUACIONES QUE COMPONEN EL JUEGO SERÁ UNO DE SUS PUNTOS FUERTES.

Los objetivos: en la variedad está el gusto



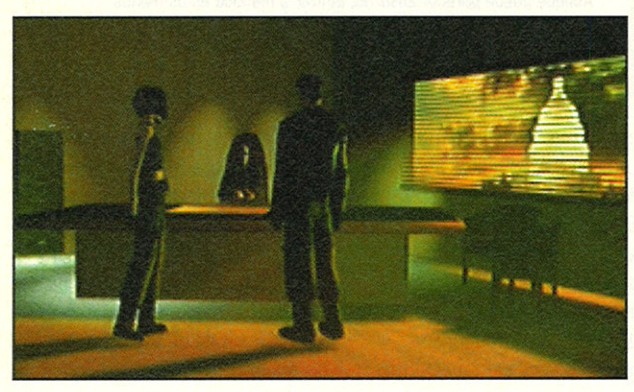




Como ya os hemos dicho, las misiones se componen de objetivos que pueden variar según avancemos en nuestra operación. Lo mejor de todo es que la variedad de objetivos conseguirán sorprendenos nivel tras nivel. Por citar sólo algunos de ellos, os diremos que tendremos que proteger a nuestros compañeros de equipo y a los artificieros que están desactivando las bombas que contienen el gas, salvar a unos rehénes de su secuestrador o impedir que un asesino acabe con su víctima quitándole el arma de un certero disparo. A lo largo del juego encontraremos algunos objetivos que podrán, os avisamos de antemano, herir sensibilidades.



LA VARIEDAD Y COMPLEJIDAD DE OBJETIVOS OS PERMITIRÁ SENTIROS COMO UN AUTÉNTICO ESPÍA.



Los escenarios: de película







Uno de los aspectos que han sido cuidados con mayor dedicación ha sido las localizaciones en las que tiene lugar el juego. En *Syphon Filter*, nuestra lucha contra el gas letal nos obligará a recorrer algunos escenarios que parecen extraídos de las películas de acción más taquilleras de todos los tiempos. Sólo tenéis que echar un vistazo a las imágenes para descubrir que cualquiera de estas localizaciones (un museo, un lluvioso parque, los túneles del metro o las calles de una ciudad) han sido utilizadas hasta la saciedad en el cine, y que por fin todas ellas se dan cita en el mismo videojuego.

camino tendrán una finalidad concreta (tal y como sucede en la realidad), obligando al usuario a utilizarlas correctamente.

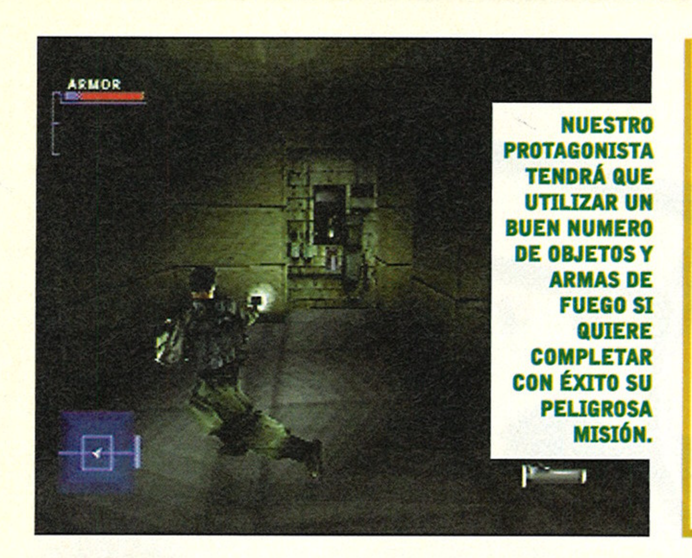
En este sentido, un rifle de francotirador tendremos que utilizarlo cuando el enemigo se encuentre a distancia, dejando las ametralladoras, escopetas y pistolas de corto alcance únicamente para el cuerpo a cuerpo.

Real como la vida misma

Como sucede con las operaciones especiales del ejército o de la policía, cada una de las 15 misiones que compondrán el juego estarán estructuradas en una serie de objetivos. Sin embargo, estos objetivos pueden aumentar durante el transcurso de la misión, bien porque alguno de nuestros compañeros de apoyo puede verse en peligro, bien porque se haya creado una nueva situación que no estaba prevista en un principio.

No obstante, aparte del esquema inicial de las misiones, las pinceladas de realismo se repartirán a lo largo y ancho del juego, teniendo que hacer frente a situaciones límite tan sumamente reales como capturar a un terrorista que está a punto de disparar a un rehén (quitándole el arma de las manos) o proteger a un artificiero que está desactivando una bomba en una zona de alto riesgo.

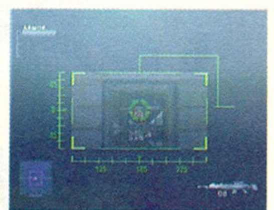
No queremos desvelaros todos sus secretos, pero os diremos que estos detalles son tan sólo una pequeña muestra de los muchísimos que se encierran en el juego. Ya veréis, ya.



NUESTRO PROTAGONISTA TENDRÁ QUE UTILIZAR UN BUEN NUMERO DE OBJETOS Y ARMAS DE FUEGO SI QUIERE COMPLETAR CON ÉXITO SU PELIGROSA MISIÓN.

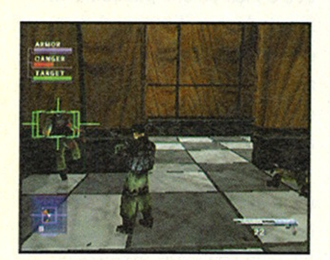
Las armas: úsalas con cerebro

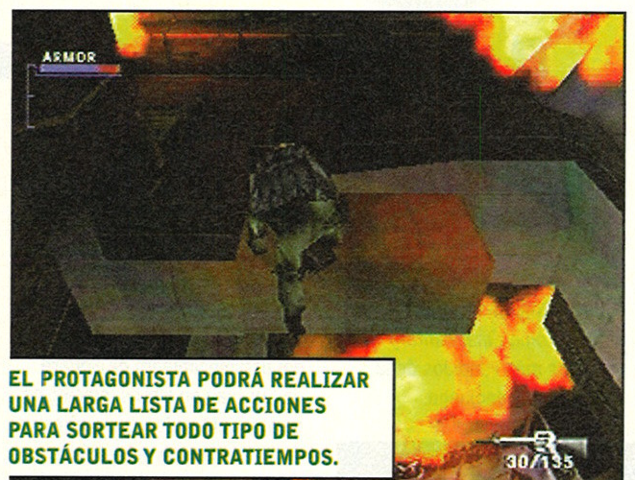




Uno de los aspectos más relevantes del juego será la utilidad específica de cada arma en algunos momentos. Hemos escogido un ejemplo para mostraros lo que queremos deciros. Si os fijáis, en la pantalla de la derecha Gabriel Logan se encuentra delante de un edificio, en cuyo interior se encuentra un guarda. La mejor forma de acabar con este soldado es con el Rifle Sniper y su mira telescópica, ya que los enemigos no nos detectarán y no correremos riesgo.







EL PROTAGONISTA PODRÁ REALIZAR UNA LARGA LISTA DE ACCIONES PARA SORTEAR TODO TIPO DE OBSTÁCULOS Y CONTRATIEMPOS.





Puntería: ¿automático o manual?





Syphon Filter presentará dos sistemas de puntería. El primero es automático, lo que significa que el punto de mira se colocará en el enemigo más cercano. El segundo es manual, siendo nosotros quienes dirigimos la mira.

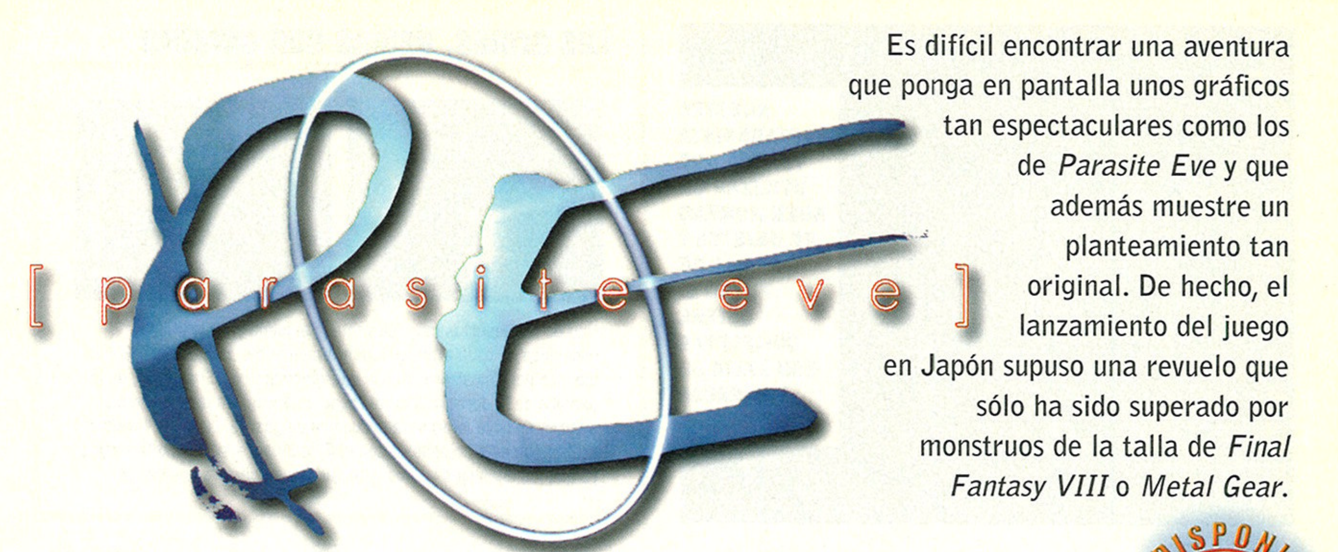






LOS ESCENARIOS ESTARÁN CONSTRUIDOS DE MANERA REALMENTE SÓLIDA Y MOSTRARÁN UN PERFECTO ENTORNO 3D





Es difícil encontrar una aventura que ponga en pantalla unos gráficos tan espectaculares como los de *Parasite Eve* y que además muestre un planteamiento tan original. De hecho, el lanzamiento del juego en Japón supuso una revuelo que sólo ha sido superado por monstruos de la talla de *Final Fantasy VIII* o *Metal Gear*.

YA DISPONIBLE USA YA DISPONIBLE

SUS PUNTOS FUERTES

- **La ingente cantidad de secuencias cinemáticas.**
- **Los detallados escenarios renderizados.**
- **El sistema de combates por turnos.**
- **¡¡El protagonista del juego es una chica!!**
- **Su perfecta ambientación.**

El rol biológico de Square

Square es una de esas compañías que todo lo que toca lo convierte en oro. Su demostrado dominio del Rol le ha proporcionado numerosos éxitos, situando algunos de sus juegos (como *Final Fantasy VII*) entre los más vendidos de la historia del videojuego.

Como os hemos dicho en estas mismas páginas, *Final Fantasy VIII* va por el mismo camino, aunque lo que quizá no sepáis es que en su día, *Parasite Eve* logró un éxito similar.

Su puesta a la venta en el mercado americano y el anuncio del establecimiento de Square en Europa son claros indicativos de que dentro de poco podremos disfrutar de este genial título en España.



¿Un juego de Rol cinemático?

Cuando *Parasite Eve* se puso a la venta en Japón, sus propios creadores lo presentaron como "The Cinematic RPG" (el juego de Rol Cinemático). Esta expresión, que a más de uno puede haber asustado, significa que durante el juego podremos ver un elevado número de secuencias de video que se intercalarán con el juego de manera magistral.

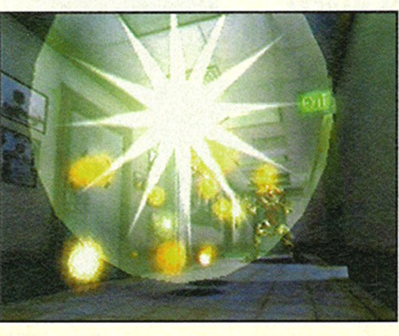
De este modo, el seguimiento de la aventura es casi cinematográfico, ya que la aparición de estas escenas no cortan en ningún momento el desarrollo de nuestra partida.

Es más, confieren al juego un dinamismo y una espectacularidad que no suele



LA TRAMA DEL JUEGO NOS OBLIGARÁ A TOMAR DECISIONES QUE PUEDEN VARIAR LA HISTORIA



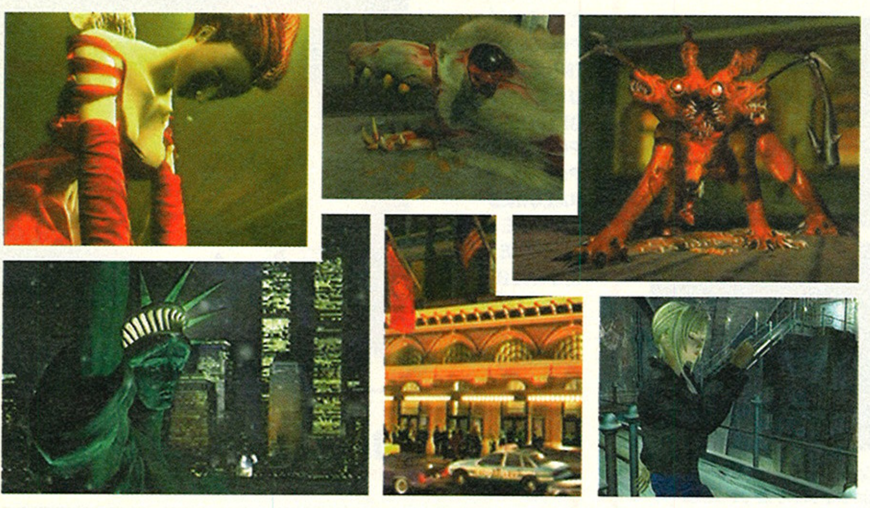






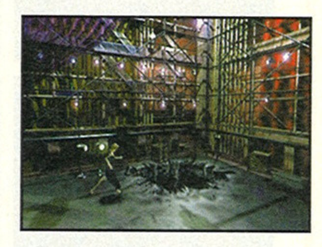
LOS ESCENARIOS RENDERIZADOS LOGRARÁN QUE EL JUEGO GOCE DE UN ACABADO GRÁFICO INSUPERABLE

Las escenas de video: el factor cinemático

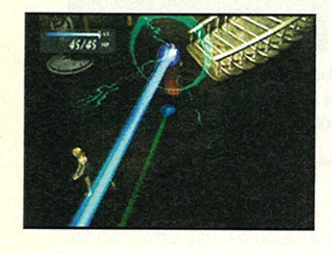


Uno de los aspectos más sobresalientes de *Parasite Eve* será la ingente cantidad de secuencias de video que podremos visionar a lo largo y ancho de los dos CD´s que componen el juego. El nivel de calidad de todas y cada una de estas secuencias rozará la perfección, con unas animaciones tan depuradas que en ocasiones no os permitirán diferenciar si se trata de una imagen sintética o de la pura y cruda realidad.

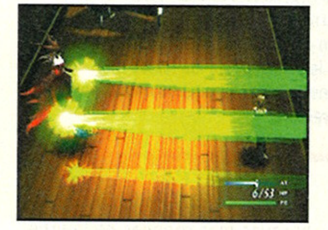














ser habitual en los RPG´s. Lo mejor de todo, es que estas secuencias gozan de un nivel de calidad muy elevado, ofreciendo al usuario la posibilidad de deleitarse con algunas de las mejores secuencias cinemáticas que jamás han sido desarrolladas para un videojuego.

Cuestión de biología

Parasite Eve presentará, por primera vez en la historia de este género, un argumento muy influenciado por la biología.

La historia comienza, por extraño que parezca, a raíz de una mutación mitocondrial que sufre una cantante de ópera en medio de una representación.

La primera reacción de este cambio orgánico se manifiesta en una espectacucular combustión espontánea que acaba con la vida de todos los asistentes menos con la de Aya, una joven policía que se ocupará del caso desde ese mismo momento. Sin conocer el motivo, Aya sabe que es la única capaz de plantar cara a este diabólico ser. Tranquilos, no os vamos a desvelar más aspectos de su interesantísimo argumento, pero sólo os diremos que todo está perfectamente documentado y que ni una sola de las explicaciones biológicas que encontraremos a lo largo del juego es gratuita.



COMO EN TODOS LOS JUEGOS DE ROL, LOS PUNTOS DE EXPERIENCIA Y HABILIDAD CRECERÁN AL COMBATIR



A LO LARGO DE LA AVENTURA ENCONTRAREMOS NUMEROSOS EFECTOS VISUALES SORPRENDENTES

Los menús: típicos en el Rol



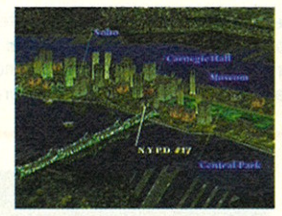



Por si todavía no sabéis de qué va esto de los juegos de Rol, os diremos que a nuestra disposición estarán una serie de pantallas (más conocidos como menús) que nos permitirán controlar y organizar todas nuestras posesiones. De este modo, encontraréis un menú dedicado a los objetos generales, como botiquines o llaves, otro destinado a recoger todas las armas que encontréis en el juego y un tercero que albergará todas las protecciones. Sin embargo, y esta es la novedad de Parasite Eve, existe un cuarto menú que recogerá las nuevas habilidades de Aya, tales como la recuperación de energía o la creación de una barrera mágica que la protegerá de algunos ataques. Por último, dentro de estos menús encontraremos numerosas opciones para cambiar la velocidad de los textos o el color de todas estas pantallas. Manejar bien todos estos menús será crucial para poder avanzar en la aventura.



AYA SERÁ LA PROTAGONISTA INDISCUTIBLE, UNA JOVEN OFICIAL DE POLICÍA QUE POR EXTRAÑAS RAZONES PARECE INMUNE A LAS MUTACIONES GENÉTICAS

El mapa 3D: una vista aérea de N.Y.





Parasite Eve presentará un mapa tridimensional que nos permitirá desplazarnos rápidamente entre las localizaciones que componen el juego que, dicho sea de paso, son más de las que parecen.

Un entorno realista

Para plasmar esta cautivadora historia, los chicos de Square decidieron situar la acción en Nueva York, y en una época muy definida: las Navidades de 1997.

Así las cosas, los gráficos renderizados que dan forma a los escenarios reproducen fielmente algunos de los lugares más famosos de esta ciudad norteamericana, como por ejemplo Central Park, uno de los parques más grandes de la urbe.

Además, este aspecto significará una ruptura respecto al resto de juegos de Rol, puesto que este entorno realista no tendrá nada que ver con el universo fantástico que presentan habitualmente los juegos de Rol.

Lo mismo sucederá con las armas y protecciones que utilizará la protagonista, que se alejan por completo del clásico arsenal de carácter fantástico. En *Parasite Eve* encontraremos pistolas y ametralladoras, así como chalecos antibalas.

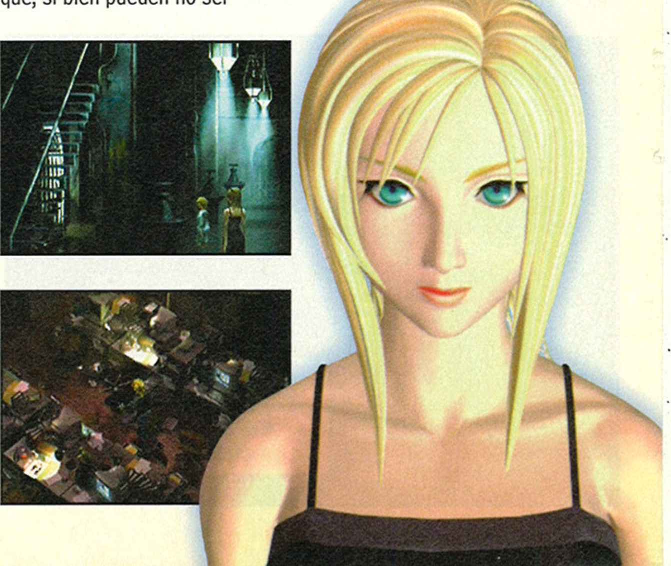
Nuevos conceptos

Aparte de todo lo que os hemos contado, *Parasite Eve* presentará una serie de cambios que, si bien pueden no ser aceptados por los más puristas en esto del Rol, arrojarán un poco de aire fresco sobre este género.

El primero de los aspectos que se verá modificado es el concepto de continuidad que presentan todos los juegos de Rol. Aquí no encontraremos un mapeado inmenso que podremos



LA MAGNÍFICA RECREACIÓN DE LOS ESCENARIOS OS TRASLADARÁ AL AUTÉNTICO NUEVA YORK







A LO LARGO DE LA AVENTURA TENDREMOS QUE ENFRENTARNOS A NUMEROSOS JEFES FINALES





Los combates: turnos modificados



Los combates por turnos, típicos de los juegos de Rol, nos obligaban a esperar a que una barra de tiempo nos indicara el momento en que podíamos atacar. En *Parasite Eve* este sistema sufrirá una ligera modificación, ya que podremos movernos libremente para esquivar los ataques de los enemigos, y no esperar inmóviles como había venido sucediendo hasta ahora. Eso sí, el resto de posibilidades de este sistema (como seleccionar al enemigo que queremos atacar o realizar un ataque mágico) sigue a pies juntillas las pautas clásicas de estos particulares enfrentamientos, aunque eso sí, serán espectaculares como pocos.

recorrer desde el principio. El esquema del juego de Square presentará una división por días, de modo que cada uno de los seis días que conformarán el juego nos permitirá acceder a zonas distintas, aunque en algunos casos podremos volver a visitar una zona en concreto.

Por otra parte, *Parasite Eve* presentará un sistema para los combates por turnos que modificará sustancialmente el concepto original de estos enfrentamientos tan característicos del RPG.

La principal novedad que incorporará este sistema será la posibilidad de desplazarnos con total libertad para esquivar los ataques de los enemigos, aunque eso sí, tendremos que esperar nuestro turno para poder contraatacar. De este modo no permaneceremos, como había sucedido hasta ahora, impasibles ante los constantes envites de los enemigos, lo que





dotará al juego de una dimensión adicional basada en la habilidad (para esquivar los ataques) y la estrategia (dependiendo de donde nos coloquemos será más fácil o difícil evitar ser golpeados).

Si todavía hay gente que piensa que superar a *FF* es casi imposible, que procure hacerse con *Parasite Eve* en cuanto se ponga a la venta.





ALGUNAS DE LAS LOCALIZACIONES PRESENTARÁN UNA AMBIENTACIÓN MÁS PROPIA DE LOS JUEGOS DE MIEDO





La expectación que se ha levantado en torno a *Gran Turismo 2* ha provocado que mucho antes de la puesta a la venta del juego en Japón (se espera para verano), ya se hable de él en todo el mundo. La culpa la tiene una primera parte que arrasó literalmente y que se ha convertido en uno de los videojuegos más vendidos de todos los tiempos.

SUS PUNTOS FUERTES

- **Es la secuela del juego de coches más vendido de la historia**
- **Incluirá más de 400 coches, con modelos europeos.**
- **Busca realismo y jugabilidad a la vez.**
- **Hasta la fecha no ha habido ningún otro juego de coches que supere a la primera entrega.**

Un regreso deseado

Es muy probable que ni Kazunori Yamauchi, responsable del juego, ni todo el equipo de Polyphony imaginaran lo que *Gran Turismo* podría llegar a conseguir. El juego ha vendido desde su lanzamiento en diciembre del 97 más de 6 millones de copias en todo el mundo, incluídos los dos millones devorados en Europa.

A nadie se le escapan las razones: un elevado número de coches reales, un esmerado diseño gráfico y un abanico de posibilidades, opciones y modos de juego nunca vistos.

Cómo se mejora un mito. El concepto de *Gran Turismo* no tiene nada que se le pueda reprochar. Es soberbio. Así, la única manera de mejorarlo era aportar elementos que no pudieron incluirse en *GT* y aprovechar las sugerencias de cientos de usuarios, en especial, europeos y americanos.

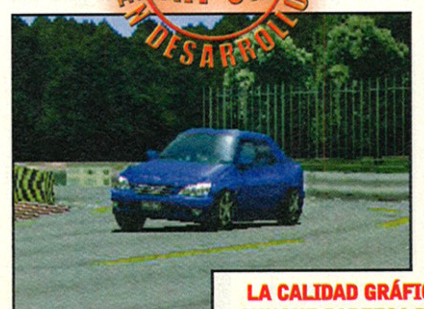
Ahora mismo el equipo que trabaja en el juego es de 40 personas. La mayoría están dedicados al diseño de los coches y circuitos para lograr un mayor grado de detalles.

Tampoco quedaron muy satisfechos del sonido, por lo que parte del equipo ha viajado a Inglaterra para grabar los sonidos reales de los coches en un circuito de competición.

Sin embargo, quizá la mejora más importante de todas vaya a ser la de la Inteligencia Artificial de los competidores. Ahora los rivales controlados por la CPU máquina van a plantearnos verdaderos problemas.

EN DESARROLLO JAPON EN DESARROLLO







LA CALIDAD GRÁFICA DEL JUEGO SERÁ, AUNQUE PAREZCA INCREÍBLE, SUPERIOR A LO VISTO EN EL PRIMER *GT*

Nuevas categorías de vehículos



En este *Gran Turismo 2* vamos a encontrar desde gigantescos gran turismo a pequeños coches ciudadanos o potentísimas máquinas de rally. Tampoco faltarán los espectaculares deportivos y coches clásicos. Todos estos vehículos tendrán un acabado más realista.



SE HA AJUSTADO EL CONTROL PARA QUE CADA VEHÍCULO REACCIONE DE UNA MANERA DISTINTIVA







IGUAL QUE EN *GT*, EN *GRAN TURISMO 2* PODREMOS SACARNOS LICENCIAS DE CONDUCCIÓN, AUNQUE LA CIFRA HA PASADO DE 24 PRUEBAS A NADA MENOS QUE 60

Más variedad.

El enorme éxito del juego fuera de Japón ha hecho que los desarrolladores se plantearan la necesidad de incluir vehículos europeos y americanos de las marcas más significativas.La cifra de vehículos pasará de los 300 a los 400 y se ha ajustado el control de manera que se noten claramente las diferencias entre los vehículos y sus aptitudes para circular por un tipo de circuito u otro.

En esta ocasión se han tenido en cuenta las colisiones y el control variará en función de los impactos que hayamos recibido. Eso sí, nuestro flamante Citroen Xsara, por ejemplo, no se va a deformar...

También en el tema de las pistas van a cambiar muchas cosas. Los 11 circuitos de *GT* dejan paso a 20 nuevas pistas donde podrá haber de todo: tierra, asfalto, circuitos urbanos, pistas de competición... Además, habrá que tener muy en cuenta el vehículo más adecuado para cada uno de estos terrenos.

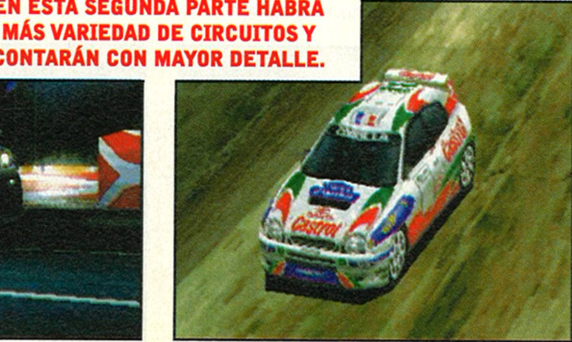
Habrá localizaciones de todos los continentes, incluso uno de los circuitos transcurrirá entre los más significativos monumentos de Roma.

¿Una larga espera?

El juego debería estar listo a finales de junio. En esta ocasión, las versiones japonesa y europea van a ser idénticas, lo que puede suponer que para octubre o noviembre tengamos en juego en España. Estamos tan ansiosos como vosotros por probarlo.



EN ESTA SEGUNDA PARTE HABRÁ MÁS VARIEDAD DE CIRCUITOS Y CONTARÁN CON MAYOR DETALLE.





DRIVER

Cuando conducir es cuestión de vida o muerte

SUS PUNTOS FUERTES
- Un planteamiento realmente innovador.
- La posibilidad de movernos libremente por ciudades reales.
- Una calidad gráfica que muchos juegos de carreras envidiarían.
- Va a estar doblado al castellano y se han escrito con diálogos realmente buenos.

Llevas en el asiento de atrás a dos matones que acaban de atracar un banco. Toda la pasma de Miami está detrás tuyo y ya no sabes cómo despistarlos. Un par de derrapes y te libras por los pelos de merendarte una furgoneta. Los clientes de una terraza de verano no tienen tanta suerte y mientras los esquivas, las mesas vuelan a tu alrededor. ¿Qué diablos hace un policía conduciendo para la mafia?



EN DESARROLLO EUROPA EN DESARROLLO

EL JUEGO ESTARÁ PLAGADO DE ESPECTACULARES COLISIONES QUE AFECTARÁN A LA CARROCERÍA Y AL CONTROL DE LOS VEHÍCULOS

Sin duda alguna lo más atractivo de *Driver* es su planteamiento. En cuanto empezamos a jugar nos convertimos en policías infiltrados en una organización criminal, con el objetivo de conocer a fondo sus entresijos. Y si para ello hay que perseguir a un par de coches, trasladar a un pez gordo o escapar de la policía quemando rueda, pues se hace. Al fin y al cabo el jefe es el que manda.

Rompiendo moldes.

Como podéis ver, el concepto es totalmente innovador. No es un juego de carreras, pero la velocidad y los coches son sus principales protagonistas.
Los desarrolladores, nada más y nada menos que Reflections, buscaron desde el principio hacer algo totalmente nuevo dentro del género de la simulación. Una importante fuente de inspiración fue su saga *Destruction Derby*, donde las colisiones eran casi tan importantes como la carrera en si. Del planteamiento de este clásico de la velocidad surgió la idea de recrear persecuciones de vehículos sobre ciudades reales. Y han ido más allá, no sólo huiremos o perseguiremos a otros coches recorriendo las calles de ciudades reales, si no que además tendremos absoluta libertad para movernos por ellas, atravesar jardines, arrollar vayas o destrozar basureros.

Por supuesto en las calles veremos peatones paseando y otros coches circulando normalmente.

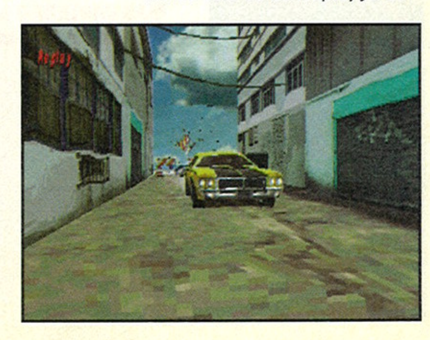
Algo más que una buena idea.

Lo cierto es que hemos podido jugar muy poco, GTI sólo ha dejado circular una demo con un único nivel jugable. Sin embargo, esta corta demo ha sido suficiente para descubrir las muchísimas posibilidades que atesora *Driver*.

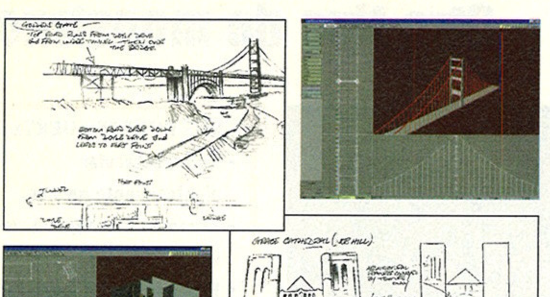
No es sólo su concepto, ya de

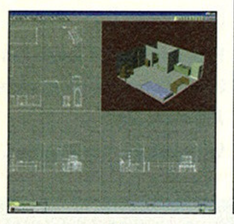


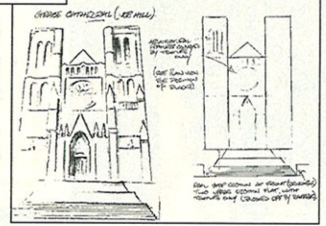
PODREMOS MOVERNOS CON LIBERTAD ABSOLUTA POR LAS MÁS CONOCIDAS CIUDADES AMERICANAS



Desarrollo: Más real, no se puede







Los escenarios del juego son las calles de ciudades como Nueva York, San Francisco, Los Ángeles y Miami. El mapeado va a ser casi el mismo y estarán presentes sus más representativos edificios. Para conseguir un alto grado de realismo, se viajó a Estados Unidos para grabar y fotografiar las calles. Parte de la grabación se hizo desde un coche con dos cámaras: una orientada al frente para lograr el efecto 3D de los edificios, otra lateral para captar la sensación de velocidad. Después se realizaron bocetos de las zonas más significativas que posteriormente se convirtieron en los modelos poligonales que aparecen en el juego. El tratamiento de los vehículos siguió un proceso similar, aunque no habrá coches modernos. Podremos elegir entre 10 y 14 modelos distintos, todos ellos coches americanos de los años 70.



ARRASAR CUALQUIER ELEMENTO DEL ESCENARIO ES UNA DE LAS MÁS ATRACTIVAS POSIBILIDADES QUE OFRECERÁ ESTE *DRIVER*



SALTARNOS LAS NORMAS DE TRÁFICO SUPONDRÁ PONER TRAS NOSOTROS A LA POLICÍA DEL LUGAR





por sí atractivo, sino también su impresionante presentación gráfica y una jugabilidad de lo más prometedora que sin demasiadas complicaciones con permitirá realizar maniobras de auténticos especialistas de cine. Mencionar su genial tratamiento de la luz, la perfecta modelización 3D de las calles y los vehículos y su soberbio apartado sonoro (samplearon sonidos reales) sólo sirven para reforzar la sensación que nos ha causado *Driver*. A poco que se esfuercen, el mes de mayo nos va a deparar una de las más agradables sorpresas del año. No es fácil encontrar juegos que sorprendan y que además estén tan bien diseñados y construidos como este *Driver*. Promete.

Reflections: Calidad contrastada

Shadow of the Beast marcó un hito en la época del Amiga. Pues bien, los responsables de este clásico, eran Reflections Su siguiente gran éxito fue uno de los juegos que más ayudó al despegue de PlayStation: *Destruction Derby*, al que siguió *Destruction Derby 2*. La calidad de estos títulos está sobradamente probada y la experiencia extraída con los dos últimos ha servido de base para la realización de *Driver*.



REFLECTIONS INTERACTIVE





La espectacularidad y el realismo están asegurados



Dino crisis

AVENTURA DE TERROR • CAPCOM • NAVIDADES

Otro tipo de monstruos





LOS ZOMBIES HAN DEJADO PASO A DINOSAURIOS, PERO A BUEN SEGURO QUE PASAREMOS EL MISMO MIEDO

EN DESARROLLO JAPÓN EN DESARROLLO

SUS PUNTOS FUERTES

- Su espectacular planteamiento gráfico.
- El tamaño de algunos de los dinosaurios.
- Promete ser un juego tan tenso como los de la saga *Resident Evil.*
- Libertad de movimientos.

Parece que Capcom tiene muy claro que va a hacer un nuevo *Resident Evil* para PlayStation, ya sea para la actual o para la 2, pero lo único que por el momento podemos asegurar es que, sea cual sea la plataforma elegida, no será hasta las Navidades del 2000 cuando *RE3* entre en acción.

Pero esto no significa que los maestros por excelencia del Survival Horror se vayan a olvidar de nosotros este año. De hecho, tienen un proyecto en marcha que a buen seguro nos hará olvidar a *Resident Evil.*

El juego recibe el nombre de *Dino Crisis* y en el desarrollo está implicado Shinji Mikami, uno de los padres de *RE.* Como habréis deducido por el título, los zombies han sido sustituidos por gigantescos dinosaurios.

El juego estará planteado con escenarios tridimensionales por los que podremos movernos con absoluta libertad. Por supuesto, los sustos estarán a la orden del día y nos podemos encontrar con que la cabeza de un gigantesco T-Rex aparece destrozando una ventana mientras nosotros estábamos, tranquilamente, investigando un escritorio.

Viendo las pantallas ya podéis haceros una idea de la calidad general del juego. Seguro que es otro de los bombazos del año.





Dragon Valor

ACTION RPG • NAMCO • NAVIDADES

La aventura de Namco

SUS PUNTOS FUERTES

- Al ser un Action RPG no chocará con *FF VIII*
- El entorno 3D que se esta diseñando para el juego.
- Que lo esté desarrollando Namco es una ganaría.

Aprovechando nuestro viaje a Japón para asistir a la presentación de PlayStation 2, tuvimos ocasión de ver un corto vídeo de este *Dragon Valor*, un juego que al 10% de desarrollo ya presagia aventuras de las buenas.

Namco tiene previsto lanzar el juego en la primavera del 99 en versión NTSC, lo que nos llevará a finales de año para la versión y PAL e incluso podría llegar a principios del 2000 si se traducen los textos.

EN DESARROLLO JAPÓN EN DESARROLLO

Por el momento poco podemos deciros aparte de que se trata de un Action RPG (con combates en tiempo real, tipo *Alundra*), con una inmejorable factura gráfica basada en gráficos poligonales.





ESTAS PANTALLAS CORRESPONDEN AL 10% DE DESARROLLO, PERO YA SE APRECIAN SUS POSIBILIDADES



Omega Boost

SHOOT`EM UP • SONY • NAVIDADES

Un mata-mata 3D



SUS PUNTOS FUERTES

- Su espectacularidad gráfica.
- La variedad de escenarios.
- Ofrece una libertad de movimiento poco habitual.



SEGÚN LA ÉPOCA HISTÓRICA EN LA QUE ESTEMOS JUGANDO, NOS VEREMOS LAS CARAS CON AVIONES MODERNOS O EXTRAÑAS NAVES ESPACIALES

JAPON EN DESARROLLO

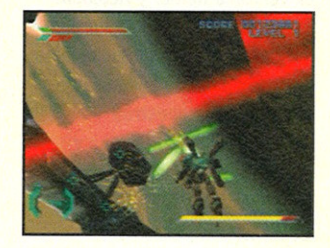
Eres un "mecha" de la policía del futuro, pero los avatares del destino te han llevado hasta 1946 y para volver a casa tienes que ir acabando con cuantos enemigos te vayan saliendo al paso: pueden ser aviones modernos o naves espaciales dependiendo del momento de la historia en que te encuentres.

Efectivamente, *Omega Boost* será un shoot'em up, pero un shoot'em up que nos dará libertad total de movimientos para que exploremos sus espectaculares escenarios en alta resolución y disfrutemos de sus sorprendentes efectos de luz, sobre todo en las explosiones.

Habrá 9 fases diferentes y 10 niveles de bonus. Nuestro mecha tendrá dos armas distintas, una ametralladora y un láser con 9 niveles de potencia de fuego. Además, cada vez que completemos 3 niveles de potencia, recibiremos otra arma distinta.

El juego está inspirado en la serie manga Macross, pero los más viejos del lugar seguro que encuentran paralelismos con el arcade de Sega *Space Harrier*.

Para los amantes de las curiosidades: la intro se ha desarrollado en Hollywood.



Ace Combat 3

SHOOT`EM UP • NAMCO • OTOÑO

Realismo en el aire

JAPON EN DESARROLLO

Cuando Namco está detrás de un proyecto podemos esperar las mejores cosas y este es el caso de *Ace Combat 3*, un título que viene a completar su excelente saga de simuladores de vuelo.

Esta tercera parte, que está al 85% de desarrollo, incorporará importantes novedades con respecto a las anteriores.

Para empezar todo el engine del juego ha sido actualizado para permitir la utilización de un mayor número de polígonos y mejorar el movimiento de las naves.

Habrá más de 20 aviones elegibles, entre los que podremos encontrar naves reales y prototipos imaginarios. El marcado look de simulador del juego se verá reforzado por la inclusión de numerosas cámaras, tanto interiores como exteriores: incluso podremos rotar en torno a nuestro avión.

La impresión general es de absoluto realismo, aunque los que seáis conocedores de los aviones descubriréis algunas maniobras poco, digamos, ortodoxas. Y es que Namco ha preferido aumentar la jugabilidad que recrear al 100% el complejo control de modernas máquinas de guerra.

Habrá unas 50 misiones en total y nos encontraremos con situaciones tan poco frecuentes como defender o atacar una ciudad dependiendo del bando con el que juguemos.

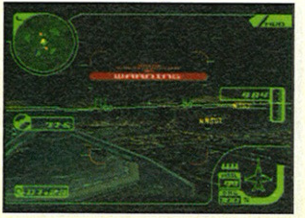
Un poco de paciencia, que es posible que en octubre lo tengamos en España.

SUS PUNTOS FUERTES

- La solidez y realismo de los escenarios.
- El diseño de los aviones.
- La gran variedad de misiones.



EL REALISMO GRÁFICO DE AVIONES Y ESCENARIOS, SERÁ UNO DE LOS PUNTOS FUERTES DE ESTE TÍTULO.





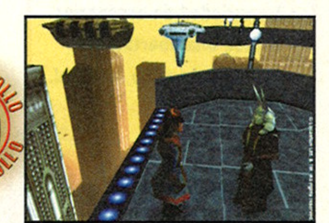
Star Wars: The Phantom Menace

AVENTURA DE ACCIÓN • LUCAS ARTS • PRIMAVERA

A la sombra de la película

SUS PUNTOS FUERTES

- Seguirá con fidelidad el desarrollo de la película.
- Poder manejar a dos personajes distintos.
- Movernos con libertad por el universo Star Wars.



Era de esperar que Lucas no dejara escapar la oportunidad de producir un juego basado en el primer capítulo de la nueva trilogía de la Guerra de las galaxias, la película más esperada de la década.

Star Wars estará a caballo entre *Tomb Raider* y *Resident Evil*, y así podremos movernos por escenarios tridimensionales seguidos por una cámara que captará todos nuestros movimientos desde arriba y desde detrás. Nuestra tarea será investigar todas las localizaciones, encontrar objetos, pelear contra los malos de turno sable láser en ristre y hablar con todo aquel que nos encontremos.

En los momentos de diálogo, la perspectiva cambiará a una vista frontal y podremos seleccionar líneas de diálogo para preguntar y responder.

EN DESARROLLO USA EN DESARROLLO

Se espera que el juego esté a la venta a finales de abril, lo que nos servirá de antesala al estreno de la película, ya que esta aventura sigue con fidelidad el argumento del film. Que los seguidores de Star Wars no se pongan nerviosos...



PODREMOS ELEGIR ENTRE LOS DOS PROTAGONISTAS DE LA PELÍCULA: OBI WAN Y QUI-GON JINN

Alien Resurrection

SHOOT'EM UP • FOX INTERACTIVE • JUNIO

Terror en el espacio

SUS PUNTOS FUERTES

- La perfecta ambientación en la línea de la película
- Su frenética acción

Siguiendo la estela de grandes shoot'em up como *Apocalypse*, Fox está desarrollando un juego de acción frenética donde los aliens de la película serán los verdaderos protagonistas.

En *Alien Resurrection* encontraremos todo tipo de aliens y obstáculos, fases de agua y una ambientación alucinante, donde las cámaras, siempre cerca del personaje, jugarán un importante papel.

Mucha acción y un buen entorno 3D para un juego que en junio nos demostrará todo su potencial.









EN RESUMEN:

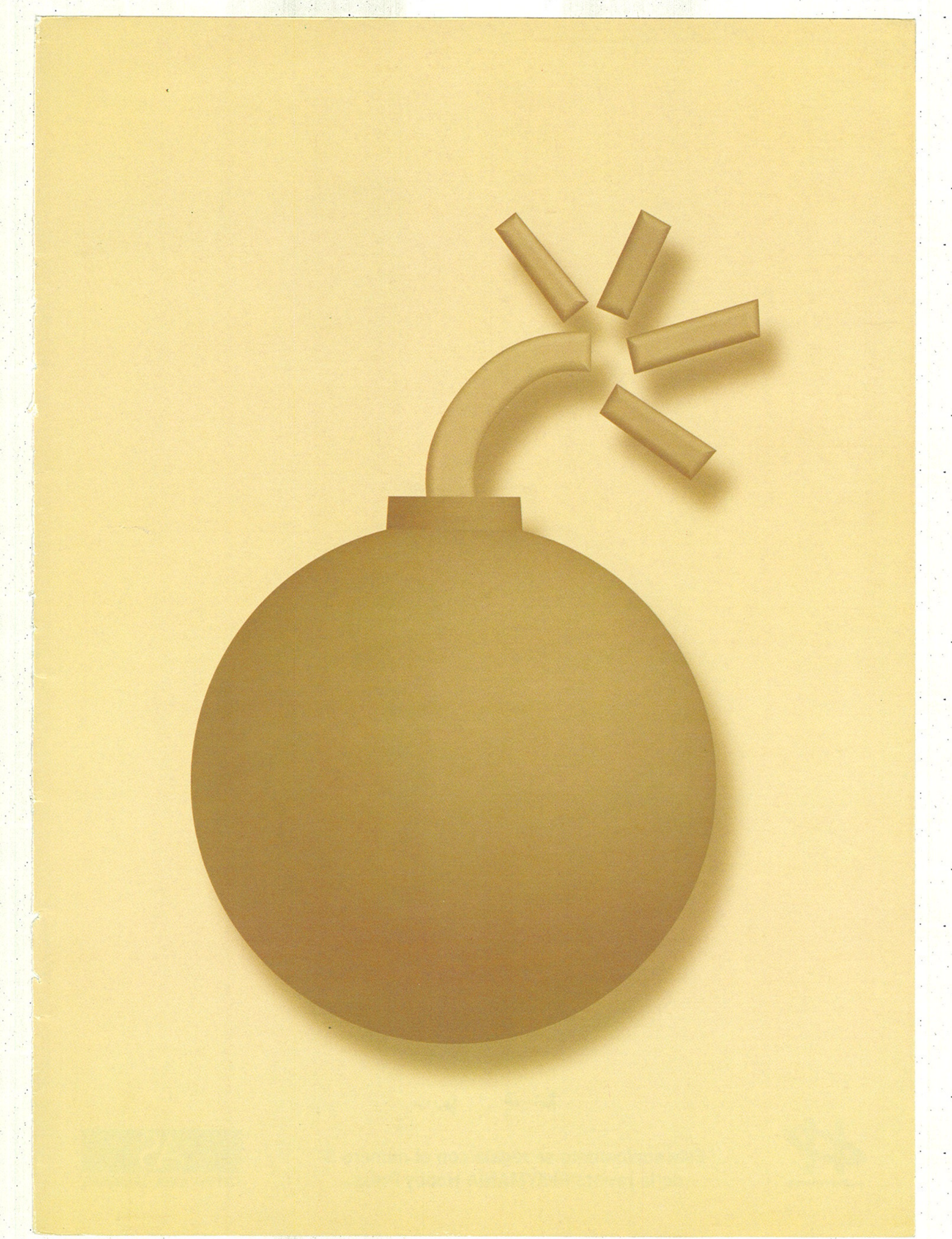
Ace Combat 3:	Otoño
Alien Resurrection:	Junio
Dino Crisis:	Navidades
Dragon Valor:	Navidades
Driver:	Mayo
Final Fantasy VIII:	Navidades
Gran Turismo 2:	Noviembre
Metal Gear Solid:	Abril
Omega Boost	Junio
Parasite Eve:	Otoño
Silent Hill:	Verano
Star Wars:	Mayo
Syphon Filter:	Julio
V-Rally:	Junio

A esta lista de bombazos debemos añadir otros juegos que, igualmente, se agotarán en las estanterías y que no hemos incluído en este reportaje por falta absoluta de información. Este es el caso de ***FIFA 2000,*** del que tan sólo se sabe que va a salir. Y punto. Lo mismo podemos decir de la cuarta entrega de ***Tomb Raider*** que está dando mucho que habla porque Eidos (los desarrolladores) y Core (los distribuidores) no parecen ponerse de acuerdo en el tema.

Algo parecido ocurre con ***Resident Evil 3,*** que tanto si sale para PlayStation como para PlayStation 2 (que es lo que está en duda) es algo que a más de año y medio de su lanzamiento, no tiene mucho interés. ¿O sí?

Sin embargo, estos no son los únicos grandes juegos que van a aparecer para PlayStation este año. Habrá más, muchos más, aunque ni tan conocidos ni tan significativos como los comentados a lo largo de estas páginas.

En las previews de PlayManía veréis otros juegos que sin duda serán éxitos y entre los que se encuentran títulos como ***Need for Speed 4, Croc 2, Expediente X...*** Como veis, pese al anuncio del lanzamiento de PlayStation 2, no hay quien pare a PlayStation.





Este suplemento se regala con el número 3
de la revista PLAYMANÍA Hobby Press.

